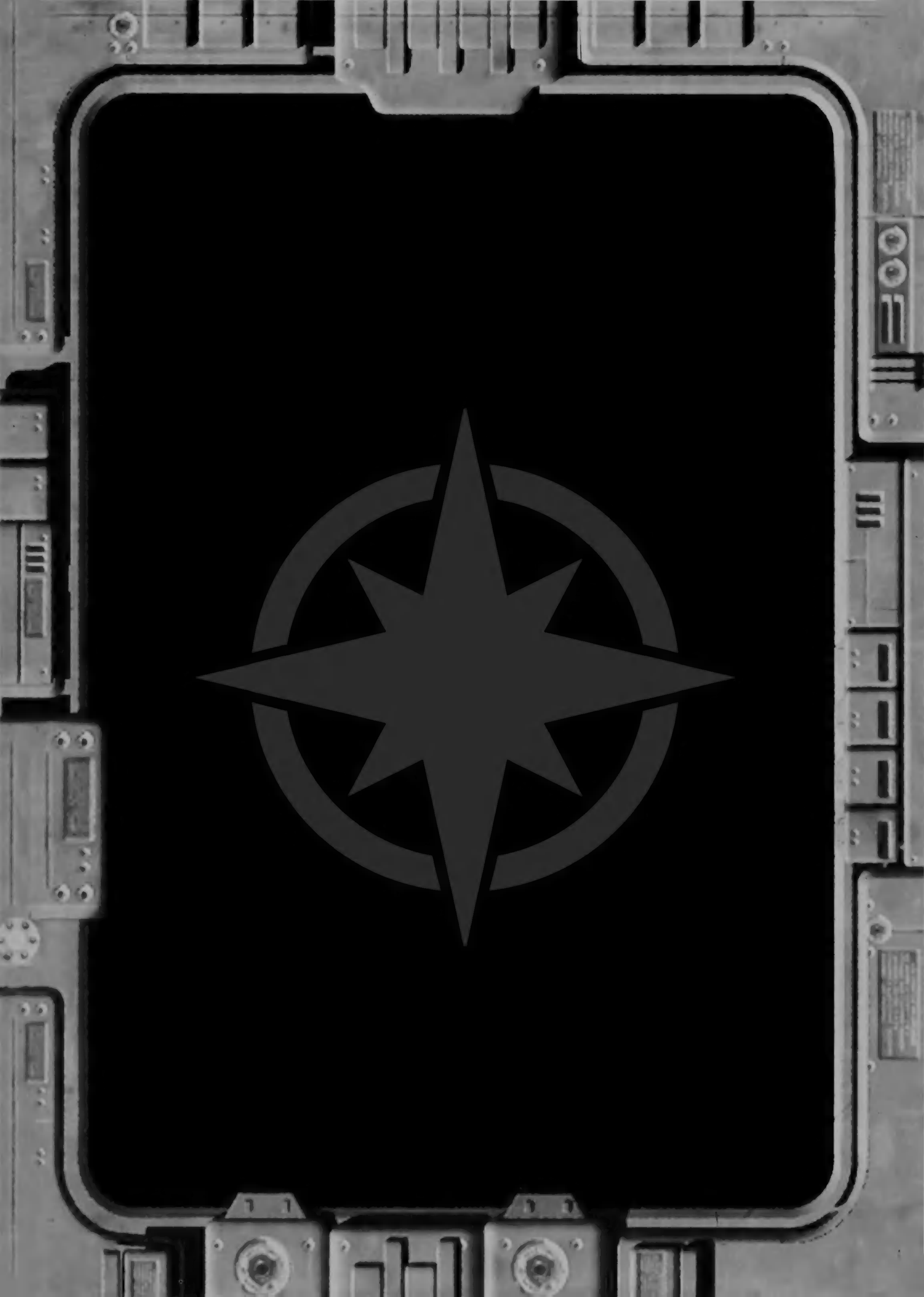
TCS MIDWAY

INTEGRIERTES KAMPF INFORMATIONS-SYSTEM

ENTHÄLT
GEHEIMINFORMATIONEN



TCS *Midway* ICIS

Persönliche Kommunikation / schriftlich

0842 2681.023

Guten Morgen, Commodore Blair.

Sie haben zwei ungelesene Nachrichten.

1. Wegpunkt! Von: Wegpunkt!-Redaktion

2. *GEHEIM* Von: *GEHEIM*

Sie haben um ein Geheimdokument gebeten. Bitte geben Sie Ihre Sicherheitsnummer und Ihr Kennwort ein.

Nummer: XXXXXXXXXXXXX

Kennwort: XXXXXXXXX

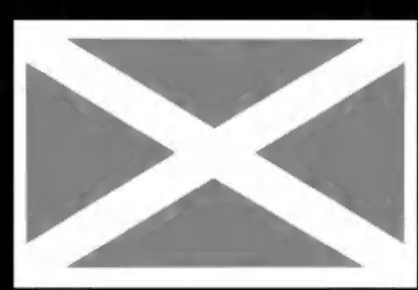
Commodore Blair, Sie sind berechtigt, dieses STRENG GEHEIME Dokument zu lesen. Möchten Sie jetzt fortfahren?

Dokument wird entschlüsselt...

Von: **JAMES TAGGART**

2681.022

Senator der
Terranischen
Konföderation
General a. D.
TCSF



The Residence
Dumfuirlin
Schottland
Erde

Kumpel,

habe das gestern von Kevin, der bei unserem Geheimdienst TCIA dient, erhalten und er sagte, ich könnte das an Dich weiterschicken. In ein oder zwei Tagen wird es wohl offiziell bekanntgegeben werden — nachdem die Zensoren Ihren Teil beigetragen haben, wohlgemerkt. Dies ist die Rohversion, in der die Geheimdienstler zugeben, was sie *nicht* wissen. Du bist selbstverständlich autorisiert über diese Informationen zu verfügen, ich bitte Dich jedoch, Vorsicht gegenüber Dritten walten zu lassen. Und um Gottes willen, erzähl Maniac nichts davon, wenn Du nicht unbedingt mußt! Allein der Gedanke, daß Ihr zwei nach all diesen Jahren wieder auf demselben Schiff seid, läßt mir Schauer über den Rücken fahren.

Aber zurück zur Sache. Die Schlüsse, die wir aus diesem Bericht ziehen können, sind, offen gesagt, erschreckend! Man wird versuchen, es kilrathischen Rebellen in die Schuhe zu schieben, aber ich bin mir sicher Du findest das genauso absurd wie ich. Ich will mich ja nicht als Panikmacher aufspielen, und ich würde das außer Dir niemandem in der ganzen Galaxie erzählen, aber ich glaube wir haben es hier mit etwas zu tun, was die Kilrathi wie eine Herde aufgeregter Schimpansen aussehen läßt — und natürlich sage ich das mit allem Respekt vor unseren katzenartigen Verbündeten. Es ist die unheimliche Effizienz dieses Dinges, das mich so wahnsinnig erschreckt!

Ich würde Dich ja nach den Fortschritten Deiner Forschungen fragen, aber ich glaube nicht, daß Du viel Zeit dafür haben wirst. Man redet sogar davon, mich aufgrund dieser Krise zu entmotten. Und wenn man schon ein fettes, altes Fossil wie mich

wiederbeleben will, dann wird man für Dich ganz bestimmt ein Plätzchen finden — und das wahrscheinlich früher als später. Man wird Dir wohl noch mal 'ne ganze Flotte anvertrauen, Freundchen!

Ich war hocherfreut Deinen Brief über Deine Ankunft auf der *Midway* zu erhalten, und entschuldige mich dafür, nur unter solch seltsamen Umständen zu antworten. Die *Midway* hört sich nach einem erstklassigen Schiff an. Ich bin mir jetzt sicherer als je zuvor, daß ich damals das Richtige tat, als ich die Pfennigfuchser im Finanzausschuß unter Druck setzte, bis sie die nötigen Mittel endlich bewilligten. Ich fürchte, wir brauchen sehr bald mehr Schiffe wie dieses!

Ich freute mich auch zu hören, daß Du und Chief Coriolis in Betracht eurer Streitigkeiten nach dem Krieg wieder so gut miteinander auskommt. Bitte grüße sie herzlich von mir.

Ach ja, noch was anderes. Ich habe letztens gehört, daß Icemans Sohn sehr bald auf die *Midway* abkommandiert werden wird — seine erste Fahrt. Auch wenn Du selbst nicht mehr fliegst, so weiß ich doch, daß Du ihm schon unter die Flügel greifen wirst, so wie sein Vater und ich es bei Dir getan haben (und wenn Du's nicht tust, dann Maniac ganz bestimmt!). Er ist ein guter, begeisterungsfähiger Junge, genau die Sorte, die wir, wie ich fürchte, bald brauchen werden. Ich frage mich nur, wieviele wie er in einem Jahr noch am Leben sein werden.

Paß auf Dich auf mein Freund, es zieht Sturm auf,

Paladin

Die Nachricht hat einen als Geheimsache eingestuften Anhang. Möchten Sie diesen jetzt einsehen, Commodore?

Text wird entschlüsselt...

STRENG GEHEIM

Verteilerschlüssel G1-3, I1 & 2, X1, 3, 7

WICHTIG: NICHT VERVIELFÄLTIGEN

CI Reihe #TG1a

BERICHT über unbekannte militärische Bedrohung

Basierend auf Geheimdienstberichten der Terranischen Konföderation

Dies ist ein VORBERICHT. Alle Angaben und Analysen basieren auf *nichtbearbeiteten* Aussagen von Primärquellen. Schlußfolgerungen und Empfehlungen sollten als HÖCHST PROVISORISCH eingestuft werden.

Die Informationen sind auf dem neuesten Stand um: **07:30 Uhr, 2681.021**

ZUSAMMENFASSUNG

Um 20:25 Uhr 2681.018 starteten unbekannte Streitkräfte im kilrathischen Asteroidengürtel in der Nähe von Kilrah 1 einen militärischen Schlag gegen das planetarische Forschungsschiff der Kopernikus-Klasse TCS *Devereaux* und zerstörten dieses. Zwischen 20:25 Uhr 2681.018 und 05:40 Uhr 2681.021 wurden innerhalb des Kilrah-Systems anscheinend zwei Kolonien, vier Außenposten des militärischen Sicherheitsdienstes und eine Forschungsstation ebenfalls zerstört. Alle Versuche Hilfe zu senden endeten in der Zerstörung der beteiligten Schiffe. Von sieben Versuchen, Aufklärungseinheiten in das Gebiet zwischen .019 und .020 zu schicken, war nur einer erfolgreich.

Frühen, und inoffiziellen Berichten zufolge, sind alle Militär- und Zivilpersonen in dem betroffenen Gebiet entweder tot oder vermißt. Auf der Basis dieser Annahme gilt zur Zeit folgende Verlustliste:

23763 Kilrathi

2988 Menschen (446 konföderiertes Militär, 311 konföderierte Beamte, 2231 Zivilisten)

41 Firekkan

ZEITABLAUF

2681.018

14:41	Konföderierte astronomische Station K-105 empfängt nichtidentifizierbare Energiezunahme in der Nähe von Kilrah 1. Energiewallung wird als Gerätefehlfunktion oder als Reflexion einer Sonneneruption eingestuft.
20:22	TOBY-Drohnen der TCS *Devereaux* werden zerstört, während sie Kilrah 1 untersuchen.
20:25	TCS *Devereaux* zerstört.

22:15 (ungefähr) Sivaristische Klostergemeinde auf dem Asteroiden K-14G zerstört.

23:51 Konföderierte astronomische Station K-105 zerstört. Alarmstart der Jäger der militärischen Aufklärungsaußenposten Bravo und Delta.

2681.019

00:22 Jägergruppe der Posten Bravo und Delta jumpt zu K-105. Seitdem wurde kein Kontakt mehr hergestellt.

01:44 Kilrathische Kolonie auf Kilrah Sechs angegriffen.

01:58 Letzter Kontakt mit Kilrah Sechs.

02:15 (ungefähr) Bisher unbekannte Basis kilrathischer Schmuggler/Rebellen auf Kilrah 7.4 zerstört.

03:30-03:38 Aufklärungsposten Alpha, Bravo, Charlie und Delta angegriffen.

04:15 (ungefähr) Alle Aufklärungsposten wahrscheinlich zerstört. Das System Kilrah befindet sich zu diesem Zeitpunkt wahrscheinlich vollkommen unter feindlicher Kontrolle.

17:00 Erster von sieben Aufklärungseinsätzen in das System Kilrah von der Station Tal'q aus. Rückkehr zum vorbestimmten Zeitpunkt. Kein Kontakt.

19:00 Tal'q sendet FLASH-Nachricht nach Terra. Station stellt volle Kampfbereitschaft her.

21:30 Major Leeward Washington findet Reste der Schmugglerbasis auf Kilrah 7.4 während des siebten Aufklärungseinsatzes von Tal'q aus.

23:10 Major Washington beendet Aufklärungseinsatz von Kilrah 7.4, kehrt mit Fotos und möglichen feindlichen Artefakten zur Station Tal'q zurück. Dies ist der einzige Aufklärungsflug von sieben, der zurückkehrt. Alle anderen werden als "Vermißt" eingestuft. Alle Aufklärungseinsätze werden eingestellt, bis Datenanalyse abgeschlossen ist.

23:45 Angriffsgruppe unter Leitung der Korvette TCS *Brack* wird von Tal'q nach Kilrah 6 ausgesandt.

2681.020

03:37 Letzter Kontakt mit der TCS *Brack*.

07:30 Erster TCIA-Bericht über die Vorkommnisse zusammengestellt und verschickt.

QUELLEN

Obige Informationen stammen von den folgenden Quellen:

Telemetrie-Logbücher konföderierter Basen und Schiffe; aufgenommen durch Zentraleinheit, Militärstation Tal'q.

Normaler ziviler und militärischer Subspace-Funkverkehr.

Aufgefangene Fragmente von SOS-Nachrichten von Kilrah 6.

Bericht von Major Leeward Washington, TCSF, und von ihm gemachte Aufnahmen der geheimen Basis auf Kilrah 7.4.

ANALYSE DER TELEMETRIE UND DES AUTOMATISIERTEN SUBSPACE-FUNKVERKEHRS

Mit Ausnahme der bisher unbekannten Schmugglerstation auf Kilrah 7.4, waren alle zerstörten Schiffe, Stationen und Kolonien Teil des konföderierten Subspace-Datennetzes. Die angeschlossenen Einrichtungen senden in regulären Zeitintervallen Datenpakete zum nächstgelegenen Subspace-Knotenpunkt, der in diesem Falle Teil des Militärstützpunktes Tal'q war.

Automatisierte Subspace-Datenpakete wurden in regelmäßigen Abständen verschickt: zweimal pro Tag im Falle des sivaristischen Klosters im Kilrah-Gürtel, alle fünf Minuten im Falle der TCS *Brack* bei vollem Alarmzustand. Das Ausbleiben dieser Datensendungen erlaubt es, den Zeitraum der Zerstörung der einzelnen Installationen einzuengen.

Telemetrische Übermittlungen beinhalten immer ein "Ping"-Erkennungssignal, das den Ursprungsort des Datenpakets und die Übermittlungszeit beinhaltet. Die telemetrischen Pakete beinhalten oftmals eine Reihe persönlicher Übermittlungen, Nachrichten, Meldungen, offizielle Logbucheinträge und Berichte. In den Datenpaketen von militärischen und wissenschaftlichen Quellen befinden sich normalerweise auch automatisierte Sensoren- und Systemdaten.

Das Ungewöhnliche an den Datenpaketen der zerstörten Einheiten ist, daß bis zum Zeitpunkt der Zerstörung hin, keine Anzeichen eines bevorstehenden Angriffs aufgezeichnet wurden. Auch sonst fehlen irgendwelche Daten, die auf Anomalien hinweisen würden. Datenpakete, die nach Beginn der Zerstörungswelle abgeschickt wurden enthalten viele Berichte, aktivierte Sicherheitsprotokolle und Spekulationen über die stattgefundenen Zerstörungen, aber wenige Augenzeugenberichte, bzw. Hinweise auf weitere bevorstehende Angriffe.

Es muß betont werden, daß eine volle Analyse der Millionen Terabytes automatisierter Telemetrie-Daten, die aus dem in Frage kommenden Gebiet stammen, mehrere Tage dauern wird. Die allgemeine und oberflächliche Analyse, die uns im Moment zur Verfügung steht deutet nur auf eine aufgezeichnete mögliche Anomalie hin:

Ungefähr sechs Stunden vor dem ersten bekannten feindlichen Angriff (auf das Forschungsschiff *Devereaux*) zeichnete das Observatorium K-105 einen Energieschub innerhalb des Kilrathi-Gürtels auf. Dieser Schub war ein eng begrenzter Energiepuls mit einer Zeitdauer von 0,165 Sekunden. Die Intensität wurde mit 47000 dG gemessen, wobei das Subspace-Spektrum zwischen den Markierungen 1772 bis hinunter zu 3500 (die untere Bandweite des K105-Aufzeichnungsgeräts!) durchbrochen wurde. Der Energieschub konnte keiner bekannten Subspace-Energiequelle zugeordnet werden. Die Anomalie trat um 15:02 Uhr 018.1441.26 auf, und wurde ebenfalls um 15:02 Uhr gleichen Datums manuell durch Techniker des Observatoriums als eine mögliche technische Störung klassifiziert. Diese Daten wurden dem Sensoren-Datenpaket von K-105 entnommen.

Zu diesem Zeitpunkt ist es wichtig festzuhalten, daß es keinen absoluten Beweis dafür gibt, der die 1441-Anomalie mit den folgenden Angriffen in Zusammenhang bringt. Es ist jedoch möglich, daß dieser Energieschub den Eintritt des anzunehmenden Feindes in das Kilrah-System darstellt — möglicherweise mit Hilfe eines Jump-Punktes, der auf uns unbekannter Ultra-Jump-Technologie basiert.

ABSCHRIFT DER SOS-FRAGMENTE VON KILRAH 6

... Monitorbojen (nicht?) funktionsfähig, schwere Schäden an den... Bodenstreitkräfte nicht... (Bunker?) ... (können nicht?) senden, nur hören. Konföderierte Streitkräfte vollkommen ausgeschaltet... (zivile?) Verluste bei 100 Prozent, Einrichtungen vollkommen zerstört... Gebäude weg, nur ein Loch in der (Decke?)... versuchen visuelle... [Verzögerung um rund 40 Sekunden, Sprecher wahrscheinlich nicht an der Konsole.]. Habe es gesehen... riesig. Nichts lebt da draußen... (Kolonie?) verschwunden. Nichts bewegt sich (außerhalb?)... nur... über uns. Niemals vorher... gesehen ... (nicht?) Kilrathi. Ich weiß nicht... (berichten?) aber ich spreche weiter. Was kann ich auch sonst... [Nachricht endet.]

ANALYSE DER SOS-FRAGMENTE VON KILRAH 6

Die Stimme der Nachrichtenfragmente entspricht der eines weiblichen Menschen zwischen 20 und 30 Jahren alt. Obwohl sich dies nicht bestätigen läßt, könnte es sich um Coretta Tokagawa, 25, handeln (eine Technikerin im Kommunikationszentrum der Kolonie auf Kilrah 6). Diese Annahme basiert auf den Personalakten von Kilrah 6 und auf den Nachrichtenfragmenten selbst. Es scheint sicher zu sein, daß der Herkunftsort der Meldung das Kommunikationszentrum K6CCC war, da es sich dabei um die einzige Station auf Kilrah 6 mit der Möglichkeit für Subspace-Stimmenübermittlungen handelt. Die Nachrichtenfragmente schwanken in ihrer Funkstärke und werden von statischen Störungen zwischen 3 und 15 Sekunden unterbrochen. Die Nachrichtenfragmente waren Teil eines direkten Funksignals, nicht Teil eines planmäßigen telemetrischen Datenpakets.

Die Schwankungen in der Funkstärke und die statischen Schwierigkeiten sind mit einem Szenario konsistent, indem die orbitalen Relais zerstört wurden, und die Signalübermittlung allein über den bodengestützten Sender abläuft, der ebenfalls oberflächlichen Schaden aufweisen könnte. Die Statik könnte auf starke Bodenstrahlung hindeuten, wie sie nach orbitalen Bombardierungen zu messen ist.

Die Signalauswertungs-Abteilung untersucht zur Zeit die Frage, wie diese eine Nachricht nach Tal'q gelangen konnte, und alle anderen Angriffe keinerlei Notrufe erzeugten. Die technische Untersuchung hat zur Zeit noch zu keinen Schlußfolgerungen geführt. Die Nachricht selbst wurde jedoch anscheinend zwischen dem Ende der eigentlichen Schlacht um Kilrah II und einer letzten feindlichen Säuberungswelle abgeschickt. Zu diesem Zeitpunkt waren die Verteidigungskräfte bereits besiegt und die Kolonie lag in Trümmern. Möglicherweise waren die feindlichen Kräfte nach der Schlacht nicht in der Lage die Nachricht mit den zur Verfügung stehenden Mitteln zu blockieren, entweder durch Kampfeinwirkung oder durch einfaches Versagen.

Die wahrscheinlichsten Vorkommnisse zur Zeit der Nachrichtenübermittlung stellen sich folgendermaßen dar (***Hinweis**: Die folgenden zwei Abschnitte enthalten Analysen spekulativer Natur, die nicht unabhängig belegt werden können):*

Sofort nach der Schlacht befand sich der Sprecher (wahrscheinlich Frl. Tokagawa) im K6CCC-Zentralraum, wo er entweder seinen Dienst versah, oder Schutz suchte. Nach Analyse der Situation, kam der Sprecher zu dem Schluß, daß die planetarische und Intra-System-Kommunikation funktionsunfähig war, während sich der primäre Subspace-Übermittler noch in einem betriebsfähigen Zustand befand (dies würde nicht überraschen, da sich der Übermittler, dessen Energieversorgung, und die geo-resonante Antenne unterhalb des Zentralraums befanden). Der Sprecher gab daraufhin einen Bericht der Lage, wie sie sich ihm darstellte. Die Quelle und die

Genauigkeit der Schätzungen bezüglich Verlusten und Gebäudeschäden ist unbekannt. Möglicherweise basieren diese Angaben auf Funksprüchen während der Schlacht, oder der Sprecher projizierte den ihn umgebenden Schaden auf die gesamte Kolonie hoch.

Wie der Rest der Kolonie auf Kilrah [illegible] wurde K6CCC zu großen Teilen unter der Planetenoberfläche gebaut. Die Decke des Zentralraums befand sich rund 11 Meter unterhalb der Oberfläche. Die Nachricht scheint darauf hinzudeuten, daß die Decke aufgrund der Kampfhandlungen frei lag. Der Sprecher scheint in der Lage gewesen zu sein, durch ein Loch in der Decke die nähere Umgebung zu sehen. Dabei sah er vollkommene Zerstörung und ein großes Objekt, anscheinend orbitalgestützt und feindlicher Natur. Der Sprecher scheint der Meinung zu sein, daß es sich nicht um ein Objekt kilrathischer Natur handelt (aufgrund der Übermittlungsqualität kann man jedoch auch genau den gegenteiligen Schluß ziehen; d.h., daß die Nachricht andeutet, daß es sich um ein Objekt der Kilrathi handelt). Der Sprecher scheint am Ende der Nachricht im Begriff zu stehen, seine Gedanken zu ordnen. Es ist unbekannt, ob das Ende der Übermittlung auf einen erneuten feindlichen Angriff, auf eine erfolgreiche Wiederherstellung des feindlichen Störsenders oder durch einfaches Versagen der bereits beschädigten Kommunikationsgeräte zurückzuführen ist.

BERICHT VON MAJOR WASHINGTON

Mein Geschwader (Zweites Langstreckenpatrouillen-Geschwader, "Hugyn", 71. Raumverteidigungsbataillon, Tal'q) führte [illegible] 19:00 Uhr Alarmstarts von der Basis durch. In der Einsatzbesprechung wurde uns mitgeteilt, daß das 1. Geschwader bereits fünf Piloten verloren hat, und daß wir deren Aufgaben übernehmen würden. Lieutenant (Katrina) Shea meldete sich freiwillig für den ersten Aufklärungsflug und flog kurz vor 20:00 Uhr los. Nachdem sie sich nicht wieder meldete, mußte ich mit einigen anderen Freiwilligen um den 21:00 Uhr Abflugtermin kämpfen. Ich bin um 20:58 Uhr in einer für transsystemische Überwachungsaufgaben umgerüsteten Excalibur abgeflogen. Außer Lasern führte ich keine Waffen mit. Bei Gefahr lauteten meine Befehle, mich sofort zurückzuziehen und Bericht zu erstatten, und mich in keine Kampfhandlungen einzulassen.

Der Plan sah vor, eine Reihe von Sprüngen in Richtung Kilrah durchzuführen. Nach meinem ersten Sprung in das Innere der Oort-Wolke dieses Systems war ich noch zu weit weg, um irgendwelche Beobachtungen durchführen zu können. Der erste Sprung innerhalb des Systems brachte mich in eine ungefähre Entfernung von 5 Millionen Kilometern zum Orbit des siebten äußeren Planeten. Dieser Planet ist ein kleinerer Gasplanet mit einem kleinen Ring und sechs Monden. Ich befand mich immer noch zu weit vom Kilrah-Gürtel weg, um irgendwelche Messungen durchführen zu können. Da sich der siebte Planet auf meiner Seite der Sonne befand (rund 9,3 Millionen Kilometer von meiner Position entfernt), habe ich den Planeten abgetastet. Ich habe dabei genug komplexe Metallegierungen für eine kleine Flotte auf dem Spektrograph

entdeckt. Außerdem waren die Strahlungsmessungen extrem hoch. Die Genauigkeit der Spektralmessungen lagen jedoch nur bei 35 % und die der Strahlung bei 60 %. Um 21:20 Uhr entschloß ich mich daher näher heranzufliegen.

Ich fand einen weiteren Intrasystem-Jump-Punkt, der mich rund 200000 km an den Planeten heranbrachte. Daraufhin begann ich einen elliptischen transpolaren Umlauf. Um 21:32 Uhr fand ich die Quelle meiner Messungen bei 7.4, einem toten Gesteinsmond, mit einem Durchmesser von rund 21 Kilometern. Ich schaltete alle Systeme aus, außer den Sensoren. Ich konnte über das ganze Spektrum keine aktiven Signale empfangen, und auch die Hintergrundstrahlung begann nachzulassen, so daß ich mich getarnt vorwärts bewegte. Um 21:40 Uhr hatte ich Sichtkontakt mit 7.4. In einer Entfernung von 200 Kilometern (die optimale Reichweite für die mitgeführten Sensorpakete) kam ich wieder zu einem Halt. Ich kam zu diesem Zeitpunkt zu dem Schluß, daß meine Spektralmessungen nicht von einer Flotte, sondern von einer eingeschlossenen Basis auf dem Mond herrührten. Diese Basis war wohl vorher von rund [illegible] Metern Gestein eingeschlossen. Das Gestein war jedoch weggeschmolzen, so daß die oberen Anlagen offenlagen.

Weder die Bio- noch die Spannungssensoren konnten irgendwelche Aktivitäten feststellen, so daß ich meinen ersten Tiefflug durchführte. Ich nehme an, daß der Anlagenbereich, den ich einsehen konnte, aus rund 250000 Quadratmetern bestand. Der Hauptteil bestand aus einem Hangarbereich, rund 100 x 60 x 25 Meter. Die Wracks von mindestens zwei Frachtern waren klar sichtbar, neben anderen Wrackteilen, die auf mehrere weitere Schiffe hindeuten würden. Ich konnte nicht erkennen, wie der Hangar vorher mit der Oberfläche in Verbindung stand, da die gesamte Einrichtung frei lag. Die Strukturanalyse deutet darauf hin, daß die Basis mehrere hundert Kilrathi beherbergen konnte, ohne überfüllt zu sein. Wenn es sich um eine Schmugglerbasis handelte, so war es ein wichtiges Verteilerzentrum, vielleicht für den gesamten inneren Ring des Kilrah-Systems. Ich führte eine volle Spektralanalyse durch, machte Aufnahmen, konnte aber keine Leichen erkennen.

Ich zog mich auf rund 1000 Kilometer zurück und führte eine Orbitalerkennung durch. Vier Objekte kamen zu Tage, die noch keinen Bodenkontakt gemacht hatten. Drei der Fragmente waren die Überreste zweier alter Dralthi-Jäger, wobei einer in zwei Teile geteilt war. Ich habe während des Krieges genug abgeschossene Dralthi gesehen, und die Schäden hier entsprachen denen, die durch Energiewaffen erzeugt werden. Eines fiel mir jedoch auf: Die mehr oder weniger intakte Dralthi hatte ein offenes, aber nicht zerstörtes Cockpit. Es befand sich jedoch kein Pilot in der Kanzel. In einer Entfernung von drei Metern machte ich Aufnahmen. Durch den Sucher konnte ich klar erkennen, daß die Gurte geöffnet und nicht zerschnitten waren. Obwohl es möglich ist, daß der Pilot die Gurte selbst geöffnet und das Cockpit verlassen hat, deutet die Gesamtsituation meiner Ansicht nach eher darauf hin, daß die toten und möglicherweise noch lebenden Kilrathi nach dem Angriff von den Angreifern eingesammelt wurden.

Das vierte Objekt war kleiner als die anderen, und ich hätte es möglicherweise gar nicht entdeckt, wenn der Computer es nicht als Anomalie angegeben hätte — die Analyseprogramme kamen zu keinem Schluß aus was das Objekt bestand oder wofür es benutzt werden könnte. Es hatte eine Größe von ungefähr [illegible] x 1,5 Metern, mit einer Dicke von 25 Zentimetern. Das Aussehen ließ auf einen künstlichen Herstellungsprozess schließen — die nichtbeschädigten Oberflächenteile waren glatt und hatten einen seltsamen Glanz, ähnlich dem von Schuppen oder dem Inneren einer Muschel. Die Farbe war dunkel, fast schwarz mit einer lila Tönung. Obwohl ich keine positive Identifizierung durchführen konnte, war ich ziemlich sicher, daß es nicht aus konföderierter oder kilrathischer Herstellung stammt. Natürlich war es auch nicht, was darauf schließen ließ, daß es sich um ein Bestandteil eines fremden, uns unbekannten Schiffes handeln mußte. Ich habe einige Aufnahmen gemacht, eine volle passive Abtastung durchgeführt. Danach habe ich das Artefakt mit Hilfe eines Traktorstrahls herangeholt und gesichert.

Mein Befehl lautete mich zurückzuziehen, sobald ich nützliche Informationen gesammelt habe. Ich ging davon aus, daß dies der Fall war. Ich führte daher nur noch eine Abtastung mittlerer Reichweite durch und zog mich auf dem gleichen Weg zurück. Ich verließ das Gebiet um 22:07 Uhr und erreichte die Basis um 22:31 Uhr.

(Hinweis: Nach derzeitigem Stand der Analyse der Bilder und Daten, die von Major Washington gesammelt wurden, entspricht sein Bericht der Wahrheit. Zu diesem Zeitpunkt lassen die analytischen Daten keine neuen Schlüsse zu. Ein zusammenfassender Gesamtbericht folgt.)

BERICHT ÜBER DAS ARTEFAKT BEI KILRAH 7.4

Es handelt sich bei dem Objekt um ein Stück aus einer harter Substanz von unregelmäßiger Form. Länge: 1,88 Meter (am längsten Punkt). Breite: 1,33 Meter (am breitesten Punkt). Dicke: 28 Zentimeter. Das Objekt hat eine leicht konvexe Wölbung von 3 Grad. Die Zusammensetzung besteht zum größten Teil aus Silizium und Spurenelementen in einer kristallinen Matrix. Die Farbe ist dunkel mit einem roten, bzw. lila Einschlag. Die Oberfläche ist glänzend und hat unter direktem Licht einen scheinenden Effekt. Zwei Seiten des Objekts sind gezackt und leicht verdreht, was darauf hinweist, daß das Objekt Teil einer größeren Struktur war und während Kampfhandlungen, bzw. einem Unfall, von der größeren Struktur weggerissen wurde. Leichte Brennspuren und andere Merkmale stimmen mit den Auswirkungen kilrathischer Laser überein.

Die kristalline Struktur ist sehr ungewöhnlich und es wird einige Zeit dauern, diese endgültig zu analysieren. Das Objekt scheint jedoch aus einer komplexen Polymerkette zu bestehen. Die Substanz ist 1,8 Mal so hart wie das Metall, welches

für die Außenhaut eines konföderierten Jägers verwendet wird, scheint jedoch brüchiger zu sein.

Die konkave Seite des Objekts weist eine große und drei kleine Einbuchtungen auf. Die große Einbuchtung hat eine zentrale Höhlung (Tiefe: 0,5 cm; Breite x Länge: 22 x 19 cm). Von der zentralen Ausbuchtung gehen drei Kanäle nach außen weg, und zwar in einem Winkel von 60 Grad zueinander. Die Tiefe dieser Kanäle ist gleich der der Ausbuchtung. Die Breite variiert zwischen 1,2 bis 3,1 cm, die Länge zwischen 27 bis 34 cm. Die drei kleineren Einbuchtungen sind in einer weiten Kurve in einem Abstand von 35 cm von der großen Einbuchtung aus angelegt. Sie sind weniger tief, kreisförmig und haben einen Durchmesser von 3 cm. Wenn der Beobachter die Einbuchtungen ansieht, so fällt sofort die Ähnlichkeit mit einem "Handabdruck" (oder "Krallenabdruck") auf, wobei einer der Kanäle einen beweglichen "Daumen" darstellen würde. Die kleinen Einbuchtungen ähneln drei "Fingerabdrücken". Druck auf diese Einbuchtungen hat keinen offensichtlichen mechanischen Effekt und das gesamte Objekt erscheint solide.

Es ist trotzdem möglich (obwohl noch nicht bestätigt), daß die Einbuchtungen Kontrollinstrumente oder Schalter irgendeiner Art darstellen. Die kristalline Struktur des Objekts besitzt mikroskopische Unregelmäßigkeiten, die eine Art Kanal durch das Objekt darstellen. Dieser "Kanal" könnten als Schaltungen für die Weiterleitung von Elektrizität oder einer anderen Art von Energie dienen. Wenn dies der Fall sein sollte, so würde das Zusammenbringen des jeweiligen Kanals mit der jeweiligen Einbuchtung eine Funktion auslösen, bzw. Informationen durch die Struktur leiten, von der das Objekt abgetrennt wurde. Sollte diese Hypothese zutreffen, dann waren die Schöpfer des Artefakts in der Lage, die Schaltungen komplexer Maschinen in die Struktur der Maschine selbst einzuarbeiten. Dies verringert selbstverständlich die Anzahl der Teile, die für das Funktionieren des Gesamtsystems notwendig sind.

Abschließend bleibt anzumerken, daß das Artefakt ein Fragment einer größeren Struktur darzustellen scheint, möglicherweise eines Schiffes. Die Zusammensetzung und der Zusammenbau lassen auf keine uns bekannte Rasse schließen, weder heute noch in der Vergangenheit. Es muß sich jedoch um eine fortgeschrittene, Geräte benutzende Kultur handeln, die über ein Wissen in Physik, Chemie und Technik verfügt, welches unserem gleich, oder sogar überlegen ist.

DER FEIND: VORLÄUFIGE DATEN

Derzeitiges Wissen über die Natur des Feindes:

1. Der Feind ist bei Kilrah in unseren Raum eingedrungen. Wahrscheinlich benutzte er dabei ein Tor oder eine Singularität unbekannter Natur.
2. Der Feind zerstörte systematisch alle Schiffe und Strukturen, auf die er innerhalb des Kirathi-Systems gestoßen ist.
3. Die Taktik des Feindes ist effizient, genau und brutal. Alle angetroffenen Lebewesen werden entweder getötet oder gefangengenommen.
4. Das Ausmaß und die Zerstörungsgeschwindigkeit deutet auf eine Schlagkraft hin, die der einer größeren konföderierten Flotte mit mehreren Schlachtkreuzern und Jägern gleich kommt.
5. Der Feind war in der Lage Subspace-Kommunikation während der Angriffe zu stören, so daß die Angriffsziele nicht mit der Außenwelt Kontakt aufnehmen konnten.
6. Der Feind scheint eine Kontrollsphäre um Kilrah herum einzurichten.

Zwei mögliche Szenarien können auf die Identität des Feindes hindeuten:

A. Der Feind ist eine sehr gut organisierte und bewaffnete Flotte kilrathischer Meuterer.

B. Der Feind ist eine Flotte einer uns bisher unbekannten Rasse.

Die erste Hypothese beruht auf Occams Theorem. Es folgt wie selbstverständlich, daß verschiedene Gruppen von meuternden Kilrathi versuchen würden, das System in ihren Besitz zu bringen. Die offensichtliche Zerstörung verschiedener Kilrathi-Siedlungen (inklusive der geheimen Basis auf 7.4) wäre zwar zu diesem Zeitpunkt unerklärlich, ist aber nicht unbedingt inkonsistent mit dem Charakter der Kilrathi, besonders unter Berücksichtigung der erneut aufflammenden Klan-Streitigkeiten.

Es bliebe aber die wichtige und beunruhigende Frage, wo die Kilrathi (falls es sich denn um Kilrathi handelt) die bisher unbekannte Störsendertechnologie, die zerstörerische Kraft der eingesetzten Waffen und die bisher ebenfalls unbekannte Jump-Technologie her haben. Das Artefakt von Kilrah 7.4 gibt ebenfalls Rätsel auf. Das erste Szenario würde daher unausweichlich zu einem dritten Szenario führen:

C. Der Feind stellt eine Allianz zwischen den Kilrathi und einer bisher unbekannten Rasse dar.

Sollte eine uns unbekannte Rasse tatsächlich in die Angriffe verwickelt sein, so wirft das neue Fragen auf.

An biologischen Fakten steht uns nur der "Handabdruck" auf dem Artefakt von

Kilrah 7.4 Verfügung. Wenn es sich tatsächlich um einen "Handabdruck" handeln sollte, und nicht um etwaige Schriftzüge oder Kunst, so deutet das auf einen flexiblen Geräte-handhabenden Fortsatz hin, der größer als eine menschliche Hand, und möglicherweise stärker als eine kilrathische Klaue ist. Der hypothetische Fortsatz, obwohl er die ungefähren Funktionen einer menschlichen Hand erfüllen könnte, stimmt nicht mit der Anatomie irgendeiner uns bekannten Rasse überein.

Wir haben keine Anhaltspunkte, die auf die Psychologie des Feindes hindeuten, abgesehen davon, daß die Effizienz und Genauigkeit der durchgeführten Angriffe auf eine gute Organisation und Kooperation hinweisen. Künstliche Intelligenz, oder ein Gruppendenken irgendeiner Art wären nicht auszuschließen.

STRATEGISCHE ANALYSE

Die militärische Situation ist zur Zeit nicht vorteilhaft für die Konföderation. Zum jetzigen Zeitpunkt haben wir jedoch keinerlei Hinweise darauf, daß die Situation als hoffnungslos anzusehen wäre.

Obwohl die feindlichen Angriffe bisher zu vollkommener Zerstörung ihrer gesetzten Ziele geführt haben, waren es doch größtenteils unbewaffnete und isolierte Ziele. Der einzige militärische Sieg des Feindes ist zur Zeit die Zerstörung der TCS *Brack* und ihrer Begleitschiffe. Diese Gruppe bestand aus einem kleineren Großkampfschiff und weniger als einem Dutzend taktischer Jäger.

Die feindlichen Erfolge und deren Auswirkungen und Zusammenhänge können jedoch nicht ignoriert werden. Es handelt sich dabei um:

- Die offensichtliche Fähigkeit des Feindes, an einem Ort unbekannter Herkunft ohne Warnung und, wenigstens einmal, unentdeckt zu erscheinen.
- Die Fähigkeit des Feindes die potentiellen Ziele mit Hilfe von Störsendern vor und während des Angriffs komplett von der Außenwelt abzuschneiden.
- Die Geschwindigkeit und zerstörerische Genauigkeit der Angriffe selbst.

Von diesen drei Punkten ist der erste der am wenigsten alarmierende. Eine konföderierte Trägergruppe, die von einem vorteilhaft gelegenen Jump-Punkt aus angreift, hätte die bisherigen Ziele ebenfalls mit gleicher Kraft zerstören können, und dies mit herkömmlichen Mitteln. Was die zerstörerische Kraft angeht, so hat sich der Feind als mit der Konföderation gleich stark erwiesen, ohne dabei seine Überlegenheit unter Beweis gestellt zu haben.

Die Störsendertätigkeiten des Feindes stellen möglicherweise einen beachtenswerten taktischen Vorteil dar, obwohl das Überraschungselement mittlerweile verloren gegangen ist. Und trotzdem ist der Vorteil nicht größer als, sagen wir die Tarntechniken der Kilrathi während des letzten Krieges.

Die wichtigsten strategischen Fragen sind die folgenden:

1. Würde die Zerstörung des Zugangspunktes bei Kilrah die feindlichen Operationen zum Erliegen bringen, oder kann der Feind ähnliche Zugangspunkte an irgendeiner anderen Stelle schaffen? Wurde der Angriff vielleicht von einem uns unbekannten Nachschubpunkt innerhalb der Konföderation gestartet?
2. Handelt es sich bei der uns gegenüberstehenden Streitmacht um eine große, moderne Angriffseinheit, oder hat der Feind eine noch größere, vernichtendere Streitmacht zur Verfügung, die wir noch nicht kennen?

Wenn der feindliche Zugangspunkt in das Kilrathi-System geschlossen werden kann, und wenn die derzeitige feindliche Präsenz die modernsten Technologien der feindlichen Militärtechnik darstellt, so steht der Konföderation möglicherweise ein brutaler aber gewinnbarer Konflikt bevor. Sollte die feindliche Streitmacht zum größten Teil oder sogar ganz aus kilrathischen Meuterern bestehen, so kann man davon ausgehen, daß der größte Teil der feindlichen Kapazitäten bereits überschritten wurde, und wir in Zukunft mit Kommando- und Guerillaangriffen vom Kilrathi-System aus zu rechnen haben.

Wenn der Feind in der Lage sein sollte, in unser Hoheitsgebiet an mehreren, unberechenbaren Stellen einzudringen, oder wenn dem Feind noch weiter entwickeltere Waffen zur Verfügung stehen, so stehen wir möglicherweise vor einem Konflikt, den wir mit den uns zur Verfügung stehenden Mitteln nicht gewinnen können.

Obwohl wir nicht sicher sein können, diktiert uns die Logik doch, daß das optimistischere Szenario mehr der Wirklichkeit entspricht — daß Zugangspunkte in unser System nicht einfach geschaffen werden können, und daß die derzeitige feindliche Streitkraft einen technischen Querschnitt der feindlichen Möglichkeiten darstellt.

Unser Vorteil sind unser großes Wissen des kilrathischen und konföderierten Raum, unsere Anzahl, und unsere offenen Nachschubrouten. Wenn wir diese Vorteile mit einer kreativen und sinnvollen Strategie vereinen, so können wir den Feind bestimmt besiegen.

Strategische Vorschläge. Der Geheimdienst empfiehlt, daß die Streitkräfte in einen Zustand maximaler Verteidigungsstärke gebracht werden. Gleichzeitig sollten kleinere Offensivmaßnahmen durchgeführt werden, um die feindlichen Fähigkeiten zu testen. Da die feindliche Überlegenheit gegen kleinere Gruppenteile bereits gegen die TCS *Brack* unter Beweis gestellt wurde, sollten Angriffsgruppen aus mindestens einem Träger oder Megaträger und einer passende Eskorte an Großkampfschiffen bestehen. Da die Effektivität des Feindes bezüglich unbeweglichen Zielen ebenfalls bekannt ist, wird empfohlen, alle Kampfschiffe gestaffelt im Raum zu halten, und nur für kurze Zeiten in gedocktem Zustand zu belassen.

Da uns weitere Daten zur Zeit nicht vorliegen, sollte unser mittel- und langfristiges Ziel in der Zerstörung oder Neutralisierung des feindlichen Zugangspunktes im Kilrah-System bestehen.

NICHTMENSCHLICHE HISTORISCHE ANALYSE

Dieser Bericht setzt sich mit der Möglichkeit auseinander, daß es sich bei dem Feind um eine andere Rasse als der kilrathischen handelt. Die Geschichte der Kilrathi und anderer nichtmenschlicher Rassen wird dabei untersucht, um Hinweise zu liefern, die bei der Bestimmung des Feindes nützlich sein könnten.

Die menschliche Rasse stand bisher keiner Gefahr wie der derzeitigen gegenüber, wenn man von der "UFO"-Hysterie im 20. Jahrhundert, oder den altertümlichen Sagen von Göttern und Monstern, die vom Himmel herabsteigen, um Tod und Verderben zu bringen, einmal absieht.

Eine oberflächliche Betrachtung der Geschichte der Firekkan zeigt ebenfalls keinen Kontakt mit ähnlichen Bedrohungen. Auch bei der Doppel-Helix-Zivilisation finden wir nichts ähnliches (was jedoch nicht verwundert, da die Doppel-Helix kein Geschichtsbewußtsein in unserem Sinne haben). Vorzeitliche Kulturen wie die Mopoke zeigen bei erster Betrachtung ebenfalls keine verwertbaren Perspektiven.

Die Untersuchungen möglicher Zusammenhänge zwischen dem derzeitigen Feind und solch mutmaßlich ausgestorbenen Zivilisationen wie den Steltek oder den Hari dauern noch an. Bisher ließen sich jedoch keinerlei Zusammenhänge aufzeigen.

Da der Feind zuerst am Standort des ehemaligen Planeten Kilrah in Erscheinung trat, im Gebiet des heutigen Asteroidengürtels, muß die Geschichte der Kilrathi als erste untersucht werden. Zwei Möglichkeiten offenbaren sich dabei sofort:

Die erste hat mit den Mantu zu tun, einer Rasse, die mit den Kilrathi ungefähr zwei Jahrhunderte vor deren ersten Kontakt mit der menschlichen Rasse in einem Konflikt stand. Der Konflikt mit den Mantu endete mit einem Abkommen, und seither hat kein Mantu-Schiff mehr versucht, in den Herrschaftsraum der Kilrathi einzudringen.

In den rund 250 Jahren seit dem Mantu-Krieg haben die Kilrathi die Macht der Mantu übertrieben, sie dämonisiert, und den Krieg im Allgemeinen mythologisiert (ein Prozeß, dem im Moment die Menschheit unterzogen wird — die Kilrathi scheinen alle Feinde, die sie nicht besiegen können, im Nachhinein zu dämonisieren). Der Mantu-Krieg ist jedoch ein historischer Konflikt, und daher gibt es Dokumente, die seit der kilrathischen Niederlage von terranischen Historikern eingesehen wurden.

Wenn man die Propaganda und die Legendenbildung einmal aussortiert, so stellen sich die Mantu als eine isolierte, leicht paranoide Rasse von Forschern und Prospektoren dar, die auf die kilrathische Aggression mit extremem Haß reagiert haben. Es muß hervorgehoben werden, daß sich in den Dokumenten keine Hinweise darauf finden, daß die Mantu die Aggressoren in diesem Krieg waren.

Wahrscheinlicher ist, daß die Kilrathi zivile Schiffe der Mantu angriffen, wie sie es später zu Beginn des kilrathisch-terranischen Konfliktes taten.

Die Angst der Kilrathi, daß die Mantu eines Tages zurückkehren könnten, ist vielfältig dokumentiert, könnte aber auch nur Ausdruck einer paranoiden, atavistischen Reaktion auf einen überlebenden Feind sein (eine weitere gut dokumentierte Art der kilrathilschen Psyche). Es lassen sich in den Dokumenten keine genauen Hinweise auf angedrohte Rückkehr oder Racheakte seitens der Mantu finden.

Außerdem lassen sich keine Anhaltspunkte dafür finden, daß die Taktik oder die Technologie des derzeitigen Feindes in irgendeiner Art und Weise die der historischen Mantu sein könnte. Wenn es sich bei dem Feind um die Mantu handeln könnte, so haben diese ihre Vorgehensweise innerhalb der letzten 250 Jahre vollkommen geändert.

Allerdings wären die Mantu sehr wohl in der Lage, innerhalb der letzten 250 Jahre den technischen Stand zu erreichen, den der derzeitige Feind an den Tag legt. Es sollte daher nicht ausgeschlossen werden, daß die Mantu mit den derzeitigen Vorkommnissen in irgendeinem Zusammenhang stehen. Die Möglichkeit einer Allianz zwischen Teilen der Kilrathi und den Mantu erscheint zwar sehr unwahrscheinlich, kann aber aufgrund der Vorkommnisse der letzten Zeit innerhalb der kilrathischen Gesellschaft nicht ganz ausgeschlossen werden.

Die zweite Möglichkeit geht auf altertümliche kilrathische Geschichte vor rund vier Jahrtausenden zurück und hat mit dem Kult von Sivar zu tun.

In der kilrathischen Mythologie kamen am Anfang der Zeit Kriegsgötter von den Sternen herab, um die Krieger Kilrahs zum Kampf herauszufordern. Als die kilrathische Armee zum Kampfe antrat, lachten die Götter sie aus und erklärten die Streitmacht als unwürdig. Die Götter verließen das Schlachtfeld mit dem Versprechen zurückzukehren, und die Kilrathi zu zerstören, sobald diese es wert seien.

Diese Mythologie ist die Grundlage der bekannten "Prophezeiung von Sivar" (viele Xenohistoriker gehen jedoch davon aus, daß diese Prophezeiung älter ist als die mögliche Autorin, die Prophetin Kt'lan, und sogar noch älter als der Prophet Sivar selbst), die das philosophische Kernstück der Kultur der Kilrathi darstellt. Die Prophezeiung und die sie umgebenden Mythen wurden im Laufe der kilrathischen Geschichte von religiösen Fanatikern benutzt, um die militärischen und expansionistischen Tendenzen der kilrathischen Rasse zu rechtfertigen. Alle Kriege, inklusive der Mantu-, Hari- und terranischen Konflikte, wurden vom Sivar-Kult als Vorbereitung der Schlacht gegen die Sternengötter angesehen. Die Prophezeiung sagt voraus, daß die Götter im Falle einer kilrathischen Niederlage zurückkehren, und beide, Kilrathi und deren Besieger, vernichten würden. Dies ist in den Augen der Kilrathi eine doppelte Niederlage, da die Vernichtung eines Feindes durch die Hand eines Dritten als große Schmach empfunden wird. Der Kult von Sivar sieht die kilrathische Geschichte in zwei Möglichkeiten enden, Tr'thrak oder Kn'thrack. Tr'thrak ist eine Art Ragnarök —

ein glorreicher Endkampf gegen die Sternengötter, in der die Kilrathi entweder einen endgültigen Sieg erringen, oder den ewigen Heldentod finden würden. Im Kn'thrack (der endlosen Leere) hingegen, würden die Kilrathi durch unwürdige Gegner besiegt werden, und die Sternengötter würden die Reste der Rasse ehrlos abschlachten.

In der menschlichen Geschichte kommt das Aufschreiben prähistorischer Schlachten als Mythologie für die Ewigkeit häufig vor. Beispiele hierfür sind die Mythologie des Quetzlcoatl der Maya, Horus, Osiris und Set bei den Ägyptern oder die Legende der Nephilim (der "Riesen auf Erden") bei den Hebräern. Teil der Doktrin der Sivaristen war es immer, daß die Sternengötter des Altertums Lebewesen seien, die im Kriege eine große Magie benutzen würden (Anm. d. Verfassers: Fortgeschrittene Technologie?), die jedoch von einer starken, vorbereiteten Kriegerrasse durchaus besiegt werden könnten.

Wenn es sich bei dem derzeitigen Feind tatsächlich um die alte Rasse der "Sternengötter" handeln sollte, die (per Zufall oder gewollt) den Lauf der kilrathischen Zivilisation vor Tausenden von Jahren vorbestimmt haben, so können wir nur hoffen, daß deren Fortschritt innerhalb der letzten Jahrtausende langsamer war als der unsrige.

ANHANG: Seit 2681.020 07:15 Uhr, zur Zeit der Zusammenstellung dieses Dokuments, hat die Konföderierte Zentrale Datenverarbeitungsbehörde den hier beschriebenen Ereignissen zusammenfassend den Codenamen "Nephilim" zugeteilt. Dieser Codename bleibt bestehen, bis eine eindeutigere Namensgebung möglich ist.

ENDE DES DOKUMENTS

Commodore Blair, Sie haben seit 5 Minuten ein Geheimdokument unbearbeitet auf dem Bildschirm.

BITTE DRÜCKEN SIE INNERHALB DER NÄCHSTEN 30 SEKUNDEN EINE TASTE, SONST WIRD DAS DOKUMENT GESCHLOSSEN.

Dokument wird geschlossen, verschlüsselt...

Sie haben eine ungelesene Nachricht.

Commodore Blair, das Programm ist seit 20 Minuten inaktiv. Wollen Sie weitermachen? Dieses Programm wird in 5 Minuten automatisch geschlossen, wenn keine Eingabe erfolgt.

Dieses Programm wird in 4 Minuten automatisch geschlossen, wenn keine Eingabe erfolgt.

Dieses Programm wird in 3 Minuten automatisch geschlossen, wenn keine Eingabe erfolgt.

Dieses Programm wird in 2 Minuten automatisch geschlossen, wenn keine Eingabe erfolgt.

Dieses Programm wird in 1 Minute automatisch geschlossen, wenn keine Eingabe erfolgt.

Sie haben eine ungelesene Nachricht.

Danke, Commodore Blair.

Sie haben eine ungelesene Nachricht.

1. Wegpunkt! Von: Wegpunkt!-Redaktion

Das zu öffnende Dokument ist ein nichtklassifiziertes, offizielles Dokument der TCS *Midway*. Nur für autorisiertes Personal!

WEGPUNKT!

Das offizielle Magazin der Piloten und Raumstreitkräfte der TCS *Midway*

Ausg. 1, Nummer 1 **Erstes Quartal, 2682**

Herausgegeben, wann immer wir Zeit haben!

W E G P U N K T !

Willkommen zur ersten Ausgabe des *Wegpunkt!*, dem offiziellen Magazin der Raumstreitkräfte der TCS *Midway*. Es tut uns leid, daß es so lange gedauert hat, besonders weil die Marines ihr Magazin jetzt schon seit ein paar Monaten am Laufen haben. Na ja, wir glauben, das Warten hat sich gelohnt!

Damit dieses Magazin "offiziell" sein kann (d.h. die Kosten werden vom Flottenhauptquartier übernommen, und nicht von uns), müssen wir neben einem unterhaltsamen Magazin auch noch eine "Quelle für technisches und taktisches Training" darstellen. Auf anderen Schiffen wurde dem häufig dadurch entsprochen, daß ein Paket an Materialien zur inneren Führung und technischen Dokumenten in das Magazin integriert wurde, welches dann an die Schiffsneulinge ausgegeben werden konnte. Und der Grund, warum unsere Erstausgabe so lange dauerte, war, daß wir genau dieses Material integrieren mußten! Und da dies die Erstausgabe ist, bekommen wir alle dieses interessante Material zu lesen! Super, was? Nein, ernsthaft, teilweise ist es ziemlich einfaches Zeug, teilweise aber auch echt interessant — und da ihr das alles sowieso wissen solltet, seht genau hin!

Die *Wegpunkt!*-Mitarbeiter würden gerne Major Todd Marshall für seine, sagen wir, enthusiastische Hilfe danken, mit der er uns Neuigkeiten und Infos hat zukommen lassen. In der nächsten Ausgabe haben wir sogar noch mehr Nachrichten und Kommentare.

Ach ja, falls ihr persönliche Anzeigen oder Mitteilungen für die nächste Ausgabe habt, dann schickt sie einfach an WEGPUNKT!. Wir drucken alles, was wir an den Zensoren und dem CAG vorbeibekommen!

Eure *Wegpunkt!*-Redaktion

PS: Dies ist eine persönliche Nachricht an den CAG: Jawohl, gnädige Frau, wir wissen, daß Wegpunkt kein offizieller Navigations-Ausdruck mehr ist, aber *NAV-Punkt!* oder *Navigationspunkt!* schien nicht allzuviel mit der TCS *Midway* zu tun zu haben.

W E G P U N K T !

Vom Schreibtisch des Captains

Die gesamte Besatzung der TCS *Midway* — Schiffstechniker, Marines und Raumstreitkräfte — wurden speziell ausgewählt, um ein vollkommen neues Konzept in der Designphilosophie von Großkampfschiffen auszuprobieren. Wir sind alle sehr stolz, auf der Jungfernfahrt des ersten konföderierten Megaträgers mit dabei zu sein! Die TCS *Midway* ist doppelt so groß wie die Träger während des Krieges, kann längere Fahrten absolvieren, eine vielfältigere Friedensrolle einnehmen, und stellt in militärischen Krisenzeiten eine voll bewegliche militärische Basis dar.

Unser Schiff ist das erste von 10 in der geplanten *Midway*-Klasse. Das nächste Schiff, die TCS *Mistral Sea*, wird in den nächsten 100 Tagen vom Stapel laufen. Innerhalb der nächsten fünf Jahre werden alle zehn Megaträger den Weltraum patrouillieren. Als erste Besatzung einer neuen Schiffsklasse müssen wir auch die beste Besatzung unserer Klasse werden!

Wir haben in der kurzen Zeit, in der wir zusammen gedient haben, bereits eine Reihe von Herausforderungen gemeistert, und ich rede nicht nur von dem Valgard-Zwischenfall. Wir sind eine große Besatzung auf einem neuen Schiff, die versucht zusammenzuwachsen. Das ist nicht immer einfach. Beide, Schiff und Besatzung, sind das Beste, was die Konföderation zu bieten hat, und deshalb werden wir die Herausforderungen der Zukunft annehmen und meistern.

— Capt. Daniel Wilford, TCS *Midway*, Commander

Vom Schreibtisch des CAG

Es ist gut die Erstausgabe des *Wegpunkt!* zu sehen. Es bedeutet, daß die Raumstreitkräfte auf der Midway nun endlich über das Chaos der ersten Wochen hinweggekommen sind, und anfangen, als ein Team zu funktionieren. Ich habe auf Schiffen gedient, auf denen diese Art von Publikationen nützliche Kanäle für Kommunikation zwischen den verschiedenen Dienstgraden und Abteilungen waren. Ich habe aber auch Magazine gesehen, die nichts anderes als Pamphlete des Defätismus und der unbegründeten Kritik waren. Und dann gibt es Publikationen, die weder negative noch positive Ausstrahlung haben. Ich hoffe, der *Wegpunkt!* wird ein Magazin der ersten Sorte!

Ich bin nicht jemand, der mit Kritik spart, wenn ich die Möglichkeit habe, diese zu äußern. Und nun, da ich die Wünsche für das gute Gelingen dieses Magazins losgeworden bin, möchte ich jedem Mitglied der Raumstreitkräfte auf diesem Schiff etwas klar und deutlich machen: Ich spreche von Besatzungsmitgliedern — und schlimmer noch, von Piloten — die von "Dienst in Friedenszeiten" sprechen, als ob es sich um eine Art von Ferienlager handeln würde. Ich war im Kampf, ich mag es nicht, wenn man auf mich schießt, und ich bin, wie jeder hier an Bord, froh darüber, daß da draußen keiner ist, der im Moment plant auf mich zu schießen. Aber ich bin hier, um euch zu sagen, daß es in meiner Gruppe keinen "Dienst in Friedenszeiten" gibt! Krieg kündigt sich nicht höflich vorher an. Als die Kilrathi den Krieg anfingen, haben sie nicht erst eine Einladung geschrieben; als der Konflikt mit den Grenzwelten ausbrach, hat niemand gefragt, ob wir soweit sind oder nicht. Krieg ist kein Ereignis, Krieg ist ein Prozeß, der in Friedenszeiten beginnt.

Es sind jetzt 58 Tage vergangen, seit wir die Piraten im Valgard-System vernichtet haben. Wir haben diesen Kampf zwar gewonnen, dabei aber zwei gute Piloten verloren, und das war unnötig! Colonnel Dekker und seine Männer hatten eine bei weitem schwierigere Aufgabe, und hatten keinerlei Verluste zu vermelden. Außer mir mache ich keinen für den Verlust dieser beiden Piloten verantwortlich, aber sie starben, weil wir noch nicht als eine Einheit agiert haben. Ich sage euch hier und jetzt, daß wir bei dem nächsten Kampfeinsatz (und es wird ein nächstes Mal geben — die Galaxis ist immer noch ein gefährlicher Ort) zusammenarbeiten werden. Und wir werden zusammenarbeiten, weil ich diese Truppe auf Alarmbereitschaft halten werde. Nur so kann ich garantieren, daß ihr am Leben bleibt, sei es in einem Scharmützel mit Schmugglern und Piraten oder sei es in einem erneuten Krieg.

— Commander Patricia Drake, Commander Air Group (CAG)

WEGPUNKT!

NACHRICHTENÜBERBLICK

Auszüge aus den ***Subspace-Nachrichten der konföderierten Streitkräfte***

Piraten auf Valgard hingerichtet

36 Kilrathi, die der Piraterie, des Mordes und der Erpressung im schweren Fall für schuldig befunden wurden, wurden am 2682.014 auf Valgard hingerichtet. Der Piratenführer, Krahtagh N'Ryllis, auch bekannt als "Blutauge", war unter den Hingerichteten. Die Exekution mittels Energieblitz fand um 07:00 Uhr im Militärgefängnis Valgard statt.

Der Kilrathische Provisorische Rat hat gegen die Ausführung der Hinrichtungen protestiert. Obwohl der Rat weder die Schuld der Angeklagten noch deren Strafe anzweifelten, bestand der Rat darauf, daß die Verurteilten an die Kilrathi hätten ausgeliefert werden sollen, um nach den traditionellen Methoden hingerichtet zu werden.

Die Sektorengouverneurin Stella Lee hat daraufhin die folgende Stellungnahme abgegeben: "Obwohl wir, die Verwaltungsbehörde dieses Sektors, die Bereitschaft der Kilrathi bei der Durchführung von Recht und Ordnung sehr begrüßt haben, sind wir dennoch der Meinung, daß diese Straftäter ihre Strafe durch die Hand derer erhalten sollten, denen sie soviel Leid angetan haben. Aus diesem Grund müssen wir leider die angebotene Hilfe der Kilrathi bei der Exekution ablehnen."

N'Ryllis und seine Gefolgsleute, die sogenannte "Gruppe des Dämonenauges", hatte im letzten Jahr Kolonisten terrorisiert und den Raumverkehr im Epsilon-Sektor unterbrochen. Es gelang Marines erst nach fünf Monaten die Basis der Piraten auszuheben. Von den rund 400 Kilrathi, die auf der Basis gelebt haben, kamen mindestens 300 während der Kampfhandlungen ums Leben, der Rest wurde gefangengenommen. 54 Frauen, Kinder und Sklaven wurden den kilrathischen Behörden übergeben, während Blutauge und 35 seiner Gefolgsleute in einem Gerichtsverfahren angeklagt und zum Tode verurteilt wurden.

Senat debattiert "Friedensdividende"

Die Verhandlungen über den konföderierten Staatshaushalt für das Jahr 2683 gehen weiter, und der Verteidigungshaushalt steht immer noch im Mittelpunkt der Diskussion.

WEGPUNKT!

Die Föderative Mehrheit, angeführt von Senator James Taggart, setzt sich weiterhin für eine langsame Anhebung der Verteidigungsausgaben ein, um wie sie sagt, die momentane Verteidigungsbereitschaft aufrecht zu erhalten, und Forschungs- und Entwicklungsprogramme vorantreiben zu können. Die Populistische Partei unter Senator Gaston Diego setzt sich jedoch für eine 35%ige Reduzierung des Verteidigungsetats ein — was einer Kürzung von rund 1,7 Trillionen Credits gleichkäme. 10 % der erreichten Ersparnisse sollten nach Angaben Diegos für humanitäre Ziele eingesetzt, und die anderen 25 % sollten für Steuereinsparungen verwendet werden.

In einer langen Debatte am 2681.016 griff Senator Diego die Ausgabenpolitik der konföderierten Streitkräfte an, wobei er auch eines der Lieblingsprojekte von Senator Taggart nicht verschonte: "Ich sehe mir also diesen Megaträger an, der uns soviel Geld kostet, und frage mich, wozu wir ihn denn nur brauchen? Mein Onkel Edgar hatte immer einen Blaster unter seinem Kopfkissen, da er nachts immer Angst vor kleinen blauen Außerirdischen hatte. Nachdem ein großer Teil der Ersparnisse für laufende Wandreparaturen draufgingen, sorgte Tante Lori dafür, daß er die Hilfe bekam, die er benötigte. Werfen nicht auch wir unser Geld für Fantasiegespinste hinaus? Die Frage ist doch die: Kommen wir selber drauf, oder enden wir so wie Onkel Edgar?".

Die Antwort von Senator Taggart war weniger theatralisch: "Die Mär von der 'Friedensdividende' ist Unsinn. Die Militärausgaben sind jetzt bereits 45 % geringer, als sie es zu Kriegszeiten waren. Das Megaträger-Programm ist ein ökonomisch vertretbarer Ansatz. Unsere Flotte aus Kriegszeiten ist veraltet und von Ausfällen geplagt, und wenn wir versuchen würden die alten Schiffe mit Schiffen des gleichen Typs zu ersetzen, so würde das bei gleichem Sicherheitsstandard zweimal soviel kosten wie das gesamte Megaträger-Programm."

Taggart weiter: "Als die Kilrathi vor mehr als einem halben Jahrhundert den Krieg anfingen, waren wir unvorbereitet und nicht gerüstet, da wir an ein langes, friedliches Zusammenleben geglaubt hatten. Die Kosten dieser Fehleinschätzung waren ein unvorstellbarer Verlust an Leben und Besitz. Die Konföderation ist es sich selber schuldig; ja, ist es ihrer Bevölkerung schuldig, sicherzustellen, daß eine solche Fehleinschätzung nie wieder begangen wird."

Informierte Quellen gehen davon aus, daß der Senat noch vor dem 2681.030 zu einer Abstimmung über das endgültige Haushaltsgesetz zusammenkommen wird.

SCHIFFSNEUIGKEITEN

Meldungen und Beförderungen

Lt. Jean Talvert

Jean "Stiletto" Talvert wurde zum First Lieutenant auf Zeit befördert. Dies geschah in Zusammenhang mit ihrer neuen Position als Kommandant des Geschwaders Diamondback. Herzlichen Glückwunsch, Stiletto. Wir sind guter Hoffnung, daß das "auf Zeit" sehr bald aus Deinem Dienstgrad verschwinden wird.

Major Todd "Maniac" Marshall hat am 2682.011 ein neues Karrierehoch erreicht, nachdem er zwei bewaffnete Schmuggler während einer Routinepatrouille im Hawkins-System abgeschossen hatte. Die Schmugglerschiffe waren Marshalls 2000. und 2001. bestätigter Abschuß. Major Marshall war schon bisher der einzige Pilot auf der TCS *Midway*, der als "As" klassifiziert wurde, nachdem er fünf bestätigte Abschüsse während des Angriffs auf die Piraten des Dämonenauges erzielt hatte. Für dieses einmalige Karriere-Hoch hat der Captain um ein Anerkennungsschreiben des Senats nachgesucht. Die Karriere von Major Marshall begann schon 25 Jahre vor der Einführung der Medaille "As unter Assen". Wäre diese jedoch schon früher eingeführt worden, so hätte Maniac mittlerweile sechzehn dieser begehrten Medaillen, und zwar jede mit den vollen vier Streifen. Major Todd Marshall ist zur Zeit das ranghöchste As auf dem derzeitigen Flugplan der konföderierten Raumstreitkräfte. Seine Abschußliste plaziert ihn auf Rang 14 in der Geschichte der konföderierten Raumstreitkräfte.

Maj. Todd Marshall

WEGPUNKT!

Lt. Maxwell Garrett

Zwei neue Piloten werden vor oder am .025sten zu uns stoßen. Es handelt sich um 2LT Lance Casey und 2LT Maxwell Garrett. Wenn man von ihrer Akademieakte ausgehen darf, so handelt es sich bei den beiden um zwei werdende Superpiloten. Beide halten verschiedene Einzel- und Mannschaftsrekorde in akademischen Simulatorübungen und Manövern. Beide werden ihren Dienst im Diamondback-Geschwader versehen.

Lt. Lance Casey

Neuer Pilot ist Sohn eines Helden

Wegpunkt! hat erfahren, daß es sich bei 2LT Lance Casey, einem der neuen Piloten, die in nächster Zeit auf der TCS *Midway* ihren Dienst versehen werden, um den Sohn von Major Michael "Iceman" Casey handelt, einem Helden des Kilrathi-Krieges. Major Casey hatte während seiner neunjährigen Karriere 367 bestätigte Abschüsse und erhielt den bronzenen, silbernen und goldenen Stern für seine außergewöhnlichen Leistungen. Er kam zwei Monate vor der Geburt seines Sohnes während Kampfhandlungen ums Leben.

Außerdem konnte der *Wegpunkt!* in Erfahrung bringen, daß Commodore Christopher Blair und Major Todd "Maniac" Marshall, die sich ja beide hier auf der TCS *Midway* befinden, frühe Flugkameraden von Major Casey waren. Wir haben sie nach dem "Iceman" befragt.

Commodore Christopher Blair: Michael Casey war ein guter Freund, ein Lehrer, ein Held. Ich freue mich darauf, seinen Sohn zu treffen, und ich gehe davon aus, daß er dem Namen Casey die Ehre zukommen lassen wird, die er verdient.

Major Todd Marshall: Ihr Babys werdet es zwar nicht glauben, aber vor einer langen Zeit war selbst ich, der Maniac, ein erbärmlicher, kleiner Neuling so wie ihr alle (aber natürlich besser aussehend). Während dieser Zeit war der Iceman, einer der besten Piloten, die ich je gekannt habe, mein Lehrer. Er machte mir die Freude, mich herumzutreten, bis ich der konföderierte Held wurde, den ihr jetzt vor euch habt. Ich werde die Ehre des Iceman aufrecht erhalten, indem ich jetzt seinen erbärmlichen kleinen Sohn unter meine Fittiche nehme und sein Leben zur Hölle mache, bis er dem Namen seines Vaters gerecht wird.

Der Held von Kilrah wird die TCS Midway *verlassen*

Für die meisten Bewohner der Konföderation ist Commodore Christopher Blair der elftgrößte Held in der Geschichte der Raumstreitkräfte, und der Pilot mit den meisten Abschüssen von Kilrathi-Assen. Und er ist der Held von Kilrah — der Pilot, der in einem selbstlosen Kampfeinsatz tief in feindliches Gebiet vorgedrungen ist, die Temblor-Bombe auf Kilrah abwarf, und mit einem Schlag das kilrathische Großreich und den blutigsten Krieg in der Geschichte der Menschheit zu einem Ende brachte.

Für die Offiziere und Besatzung der TCS *Midway* ist er eine allgegenwärtige Gestalt, die aus dem Nichts auftaucht, Besatzungen abfragt oder Reparaturmannschaften beim Beheben von Schäden hilft. Als ranghöchster Berater des Ingenieurteams der TCS *Midway* war Commodore Blair ein Teil dieses Schiffes von den Blaupausen über den Stapellauf bis hin zum heutigen Tage. In den letzten 50 Tagen war Commodore Blair an Bord, um die Endphase der Testfahrt zu beobachten. Schon bald wird er die TCS *Midway* verlassen, aus dem aktiven Dienst ausscheiden, und sich auf der Erde niederlassen, wo er seine Zeit zwischen einer Beraterfunktion für die Raumstreitkräfte und einer Professur an der Raumakademie auf der Erde teilen wird.

Mit der ihm eigenen Bescheidenheit hatte Commodore Blair die Bitte um ein Gespräch mit dem *Wegpunkt!* abgelehnt, doch unser Mitarbeiter Major Todd Marshall, der seit den gemeinsamen Tagen auf der Akademie oftmals mit Commodore Blair zusammen gedient hat, und der Christopher Blair auf seinem Einsatz gegen Kilrah begleitet hatte, war nur zu gern bereit, uns von seinem ehemaligen Schiffskollegen zu erzählen.

Wegpunkt! *Sie und Commodore Blair haben zusammen die Akademie abgeschlossen, und gemeinsam Ihre Laufbahn begonnen, richtig?*

Maniac. Das stimmt. Wir haben auf der *Tiger's Claw* unter Paladin angefangen, den ihr Kleinen jetzt als Senator Taggart kennt.

Wegpunkt! *Commodore Blair war nicht immer der Held, der er jetzt ist. Eine Zeit lang war er sogar als der "Feigling von K'tithrak Mang" bekannt.*

Maniac. Hört sich heutzutage komisch an, was? Aber es stimmt. Ja, fast wäre er unehrenhaft entlassen worden. Er hat rund neun Jahre in einer Strafeinheit deswegen verbracht. Natürlich waren die Anschuldigungen falsch. Chris Blair mag ja nicht der Hellste sein, und ist oftmals verwirrt, aber als Feigling habe ich ihn eigentlich nie erlebt.

Wegpunkt! *Erzählen Sie uns von dem Angriff auf Kilrah.*

WEGPUNKT!

Maniac. Ja, damals. Wir waren beide auf der guten alten TCS *Victory* stationiert, und zwar während der schwersten Kämpfe mit den Katzen. Wir hatten kaum mehr erfahrene Piloten zur Verfügung, also entschloß man sich die besten Piloten, die noch übrig waren zusammenzuziehen und den Langsamsten der Gruppe dann auf diese Bombe zu setzen, während die anderen ihm den Weg freikämpfen. Ich war als Einziger übrig, als Maverick (*Blairs Rufname zu Zeiten des Krieges — die Red.*) in die Planetenatmosphäre eintrat. Und während ich eine Katze nach der anderen vernichtete, das waren so 12 gegen einen, glaube ich, schmiß Blair halt irgendwie die Bombe ins Ziel. Und jetzt erntet er natürlich all die Lorbeeren, und nicht wir, die Piloten, die das alles erst durch ihren mutigen Kampf ermöglicht haben. Typisch.

Wegpunkt! *Das ist Blairs zweiter Versuch sich zur Ruhe zu setzen, richtig?*

Maniac. Stimmt. Kurz nach der kilrathischen Niederlage versuchte Blair sich auf einer Farm niederzulassen. Farmer Blair, was für ein Witz! Zu seinem Glück hatte die Konföderation ihn bald schon reaktiviert und ich wurde losgeschickt, ihm die Nachricht zu überbringen. Schon wieder eilte Maniac zur Hilfe! Das ganze war natürlich auch noch nach einer schiefgelaufenen Liebesbeziehung, oh Gott, war der Mann heruntergekommen. Blairs Gefühlsleben war schon immer zu zerbrechlich, besonders was Liebschaften angehen. Aber in gewisser Weise ist das ja verständlich, wenn man seinen Körper zum Beispiel mit einem echten Mann wie mir vergleicht, wie könnte er da mithalten?

Wegpunkt! *Das war während der Grenzweltenkonflikte, richtig? Da haben Sie zum letzten Mal mit ihm zusammen gedient.*

Maniac. Richtig. War schon komisch damals — Admiral Tolwyn konnte Blair von Anfang an nicht leiden, schon als er noch ein Kadett war. Aber Maverick hatte das letzte Wort. Natürlich hat Tolwyn sein Schicksal verdient... aber davon rede ich besser nicht mehr, einiges davon ist glaube ich noch klassifiziert. Na ja, jedenfalls, kurz danach hat er sich zur Flotte versetzen lassen, und hat dort im Entwicklungsbüro angefangen. Und wenn man mich fragen würde, dann würde ich sagen, daß das Entwicklungsbüro ein viel besserer Platz ist für jemanden mit so begrenztem Können wie Blair.

Wegpunkt! *Danke für Ihre Hilfe, Maniac!*

Maniac: Na, kein Problem. Ich bin immer gern bereit historische Tatsachen klarstellen zu können.

WEGPUNKT!

WILLKOMMEN AUF DER TCS MIDWAY!

Das nachfolgende Material wurde von den Offizieren der TCS *Midway* erarbeitet, und durch die Redaktion des *Wegpunkt!* zusammengestellt. Es soll eine Einführung in die Aufgaben und Protokolle der TCS *Midway* darstellen, dem ersten Megaträger der Konföderation!

SIE SIND HIER.

Von Cheftechnikerin Rachel Coriolis

Lassen Sie mich damit anfangen, daß ich den Neulingen erst mal was erkläre. Seht mal nach unten auf den festen Boden unter euren Füßen. Und wie findet ihr diese charmanten Plastestahl-Wände um euch herum und die hellen Neonröhren über euch? Ist euch klar, warum es die gibt? All diese Einrichtungen sind dazu da, euch, eure Freunde, das Essen, die Luft und eure Liebesbriefchen davon abzuhalten, ins All rauszutrudeln. In den Raumstreitkräften nennen wir das Ganze dann ein Großkampfschiff oder Träger. Schön, gell?

Jetzt zu euch Veteranen: Jawohl, es handelt sich hier wirklich um ein Großkampfschiff, und nicht um eine Erholungsanlage. Nur weil zwei Mann in einem Gang nebeneinander laufen können, und das ganze Schiff nicht nach Öl und Desinfektionsmitteln riecht, solltet ihr nicht ins Zweifeln kommen. Die TCS *Midway* ist nun halt mal doppelt so groß, wie irgendein Träger vor ihr.

Träger aus der Zeit des Krieges waren normalerweise das Zuhause für ein Jägergeschwader und die dazugehörigen Mannschaften. Die neuen Megaträger der *Midway*-Klasse beherbergen die Mannschaft, drei volle Jägergeschwader (insgesamt 250 Schiffe) und eine Marines-Einheit von 1500 Mann. Das macht insgesamt 6000 Mann Besatzung (allerdings ist die TCS *Midway* zu diesem Zeitpunkt mit zwei Geschwadern und drei Kompanien Marines noch nicht voll

ausgelastet). Das Konzept der Megaträger besagt, daß ein Träger genügt, um eine lokale Krise unter Kontrolle zu halten, egal ob es sich dabei um einen Boden-, Orbital- oder Raumkonflikt handelt. Gleichzeitig kann ein Megaträger jedoch auch das Hauptschiff einer Angriffsgruppe darstellen, sollte der Kriegszustand eintreten.

Die TCS *Midway* ist 1830 Meter lang und hat eine Verdrängung von 200000 Tonnen. Die Panzerung ist für ein Schiff dieser Größenordnung nicht besonders stark, aber die Schildgeneratoren sind die gleichen, wie man sie in den wichtigsten Militäreinrichtungen finden kann, was die TCS *Midway* regelrecht zu einer fliegenden Festung macht. Obwohl sie offensichtlich nicht für ihre Geschwindigkeit berühmt werden wird, kann sie dennoch einen Transsektorensprung der Klasse 5 durchführen, ohne irgendwelche Energieschwunde zu verzeichnen. Neben den Jägergeschwadern hat die TCS *Midway* noch 16 Lasertürme und sechs Raketenstationen, sowie acht mittelschwere Ionenkanonen zur Verteidigung gegen andere Großkampfschiffe.

Eine der Hauptneuerungen im Design der TCS *Midway* ist das neue arterielle Hangar-Konzept. Ältere Trägermodelle haben einen Großhangar für alle Jäger. In der neuen *Midway*-Klasse werden die Jäger entlang eines Startkorridors gewartet, der sich über die gesamte Länge des Schiffes erstreckt. Sechs Abflughallen stehen dabei zur Verfügung. Jeder Jäger kann von jeder Halle aus gestartet werden. Während des Krieges war es einem lebensmüden Dralthi-Piloten möglich, einen ganzen Träger zeitweise auszuschalten, indem er durch die offenen Hangartore flog. Auf der TCS *Midway* würde das höchstens eine von sechs Hallen zeitweise lahmlegen.

Wissenschaftliche Abteilung

Von Lieutenant Commander Aurora Finley

Wir Eierköpfe in der Wissenschaftlichen Abteilung stellen eine absolute Neuheit in der konföderierten Flotte dar. Wir sind da, um Probleme zu lösen, die von der Korrektur einer alkalinen Unregelmäßigkeit in den Sojafeldern einer

WEGPUNKT!

Farmkolonie, über die Klärung abnormaler Strahlungsspektren einer Korona eines Typ-K-Sternes bis hin zur Auffindung von Schmugglerbasen durch Kommunikationsentschlüsselung reichen. Im Grunde genommen sind wir die perfekte Symbiose von wissenschaftlichem Forschungslabor und Geheimdienst.

Die Wissenschaftliche Abteilung ist eine divisionsübergreifende Abteilung. Wir haben Marines-Datenanalytiker, Historiker der Streitkräfte, Piloten und Techniker der Raumfahrtbehörde und Mitarbeiter vieler anderer Behörden. Im Moment sind wir 81, aber das Ziel liegt bei 120 Mitarbeitern. Wir stehen direkt unter dem Kommando des Captains und ich bin der derzeitige Chef vom Dienst.

Es gibt keine Aufgabe, die zu groß oder klein für die Wissenschaftliche Abteilung ist!

Taktische Abteilung

Von Colonel Jacob Manley

Als die Redaktion dieses Magazins mich fragte, ob ich nicht ein Traktat über die einzelnen Jäger der TCS *Midway* und deren Aufgaben schreiben wolle, habe ich natürlich gleich gesagt, daß ich wichtigere Sachen zu tun hätte. Als dann aber auch der CAG später kam, und mich um denselben Gefallen "bat", habe ich die Sache nochmals überdacht. Alles was ich sagen will ist, daß wenn ich mich schon hinsetze, und all das aufschreibe, ihr euch dieses Wissen auch besser aneignet, denn es könnte abgefragt werden (und das wird der Fall sein!).

Damals, im Krieg, wurden Jäger so konzipiert, daß sie alle Aufgaben erledigen konnten, die anfielen. Einige waren schwerer, andere leichter, einige hatten Torpedos, andere nicht. Jäger sollten in der Lage sein alle Ziele angreifen zu können: andere Jäger, Großkampfschiffe, Bodenziele, Raumstationen, und das alles noch in einer offensiven und defensiven Kapazität.

Heute, frei von den oftmals halsbrecherischen Zwängen und Methoden des Krieges, haben wir eine spezialisiertere Philosophie entwickelt: Jäger sind Jäger, Bomber sind Bomber, Abfangjäger sind Abfangjäger. Ein Schiff kann nicht alle drei Aufgaben auf einmal erledigen, wenigstens nicht zur gleichen Zeit.

WEGPUNKT!

Die TCS *Midway* kann drei Jägergeschwader beherbergen, von denen zwei bereits an Bord sind: Das 1. Geschwader "Black Widow" und das 2. Geschwader "Diamondback". Die Diamondbacks sind das Juniorgeschwader, und werden für Abfangeinsätze, Defensivmaßnahmen und Routinepatrouillien eingesetzt. Die Black Widows sind unsere Hauptstreitmacht, die Langstreckenaufklärung, Offensivoperationen und Bombenangriffe sowie auch andere Spezialeinsätze durchführt. Die Diamondbacks fliegen normalerweise leichtere Schiffe, während die Black Widows die schweren Schiffe benutzen. Wenn das dritte Geschwader in Dienst gestellt wird, was in den nächsten 100 Tagen der Fall sein sollte, so wird es sich um eine Eliteeinheit handeln, die mit Vampires, Devastators und ähnlichen modernen Schiffen ausgestattet sein wird.

Denken Sie daran, daß Sie zu jedem Zeitpunkt die Daten der Jäger mit Hilfe des ICIS abrufen können.

Von den drei Geschwadern der TCS *Midway* wird verlangt, daß sie jede der folgenden Einsatzarten durchführen können:

FORCAP (Vorgeschobene Kampfpatrouille), Eskorte, Aufklärung, TARCAP (Gezielte Kampfpatrouille), Wild Weasel (Raumverteidigung), Angriff, Anti-Schiff, BARCAP (Blockadeeinsatz), Gegenangriff und Bombereinsatz gegen feste und bewegliche Ziele.

Bei voller Kampfstärke werden die Raumstreitkräfte der TCS *Midway* auf die folgenden Raumfahrzeuge zurückgreifen können:

F-106A PIRANHA

AUFKLÄRER

Geschwader Diamondbacks

Einsatz/Rolle FORCAP, Eskorte, Aufklärung

Konzipiert als ein leichter Aufklärer/Jäger mit kurzer Reichweite, mußte die Piranha Einschnitte in Schilden, Panzerung und Bewaffnung hinnehmen. Dafür ist die Beschleunigung und Manövrierfähigkeit hervorragend. In der Hand eines geübten Piloten wird dieses kleine, schnelle Schiff mit seiner Manövrierfähigkeit zu einem schwer zu treffenden Ziel, welches die Designeinbußen mehr als wettmacht.

Die Piranha wird oft als Eskorte für kleinere Träger eingesetzt, die im Rahmen von Anti-Piraten- und Aufklärungseinsätzen tätig sind. Einige der Piranhas sind jedoch auch auf der TCS *Midway* stationiert worden, wo sie für Aufklärungseinsätze und weniger gefährliche Kampfeinsätze benutzt werden.

F/A-105A TIGERSHARK

JÄGER

Geschwader

Diamondbacks, Black Widows

Einsatz/Rolle TARCAP, FORCAP, BARCAP, Eskorte, Aufklärung, Angriff, Anti-Schiff, Wild Weasel

Die Tigershark ist eine Hommage an das alte Jägerkonzept des letzten

Krieges. Am häufigsten kommt die Tigershark zum Einsatz, wenn es sich um leichte Angriffsaufgaben handelt. Aber auch als Zweikämpfer hat sie sich schon hervorgetan (besonders wenn SWACS-Daten anstelle der eigenen mittelmäßigen Radarfähigkeiten eingesetzt werden).

Die Schilde sind mittelmäßig mit guten, wenn auch nicht exzellenten Wiederaufladungscharakteristiken. Die Tigershark ist eine gute Ergänzung zu den spezialisierteren Jägern in einem Geschwader, um die "Lücken zu füllen".

F-110A Wasp

Abfangjäger

Geschwader
Diamondbacks, Black Widows, [illegible] Geschwader)

Einsatz/Rolle FORCAP, manchmal BARCAP

Die Wasp ist ein kleiner Aufklärungsjäger, der im inneren Verteidigungsring eines Trägers eingesetzt wird. Da die Wasp nicht die Reichweite und die Durchhaltefähigkeit für längere Patrouillen besitzt, wird sie normalerweise erst eingesetzt, wenn feindliche Bomber die äußeren BARCAP-Verteidigungsringe durchbrochen haben, und sich dem Träger nähern.

Die Wasp ist zur Bekämpfung feindlicher Torpedobomber ausgelegt, kann es aber auch mit den meisten Jägern aufnehmen. Neben der traditionellen Raketenbewaffnung führt die Wasp noch vier Streuraketenpakete (Schwärmer) mit sich.

Wenn es auf die Reichweite ankommt, so kann die Wasp einen abwerfbaren Booster mitführen, der sie schneller zum Einsatzort bringt, ohne die Nachbrenner zu strapazieren. Der Booster wird automatisch abgeworfen, wenn er verbraucht ist, so daß er die Manövrierfähigkeit des Jägers nicht weiter einschränkt.

Obwohl die Schilde der Wasp nicht besonders stark sind, laden sie sich doch schnell wieder auf.

WEGPUNKT!

F-108A PANTHER

RAUMÜBERLEGENHEITSJÄGER (KLASSE B)

Geschwader Black Widows

Einsatz/Rolle BARCAP, TARCAP, Offensiveinsätze, Eskorte, FORCAP, Aufklärung, Wild Weasel

Normalerweise wird die Panther leichten Trägern im Eskortendienst zugewiesen, da sie eine kleinere Version der Vampire darstellt. Die Panther ist ihrer großen Schwester bezüglich ihrer Reichweite zwar unterlegen, erreicht dadurch jedoch eine bessere Manövrierfähigkeit und Schubkraft. Einige Piloten halten die Panther für den besten Zweikämpfer der konföderierten Streitkräfte.

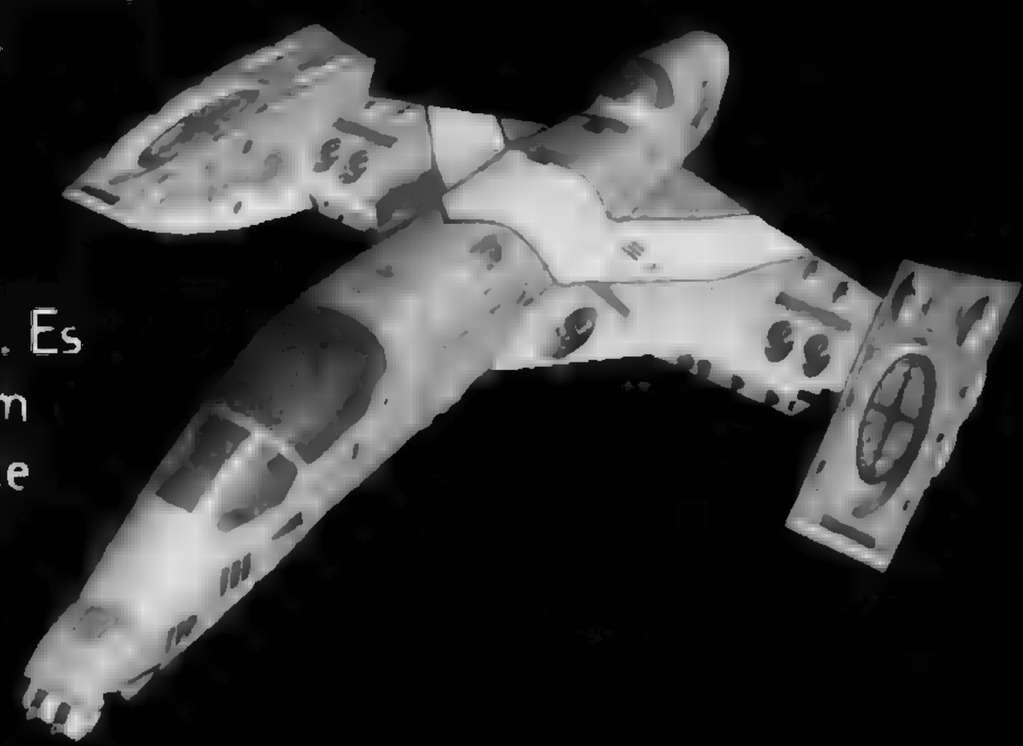
Wie die Vampire besitzt auch die Panther einen Schnellfeuergeschützturm im Bug, um ankommende Raketen auszuschalten. Die Schilde sind hingegen leichter, haben jedoch ähnliche hervorragende Auflademerkmale.

F-109A VAMPIRE

RAUMÜBERLEGENHEITSJÄGER (KLASSE A)

Geschwader (3. Geschwader)

Einsatz/Rolle BARCAP, TARCAP, Offensiveinsätze, Eskorte, FORCAP, Aufklärung, Wild Weasel



Normalerweise trifft man Vampire-Geschwader auf den schweren Trägern der Flotte an. Es handelt sich bei der Vampire um einen Jäger, dessen Aufgabe die Vernichtung anderer Jäger ist. Der Schnellfeuergeschützturm im Bug wurde gegen

anfliegende Raketen entwickelt, kann jedoch auch gegen feindliche Jäger eingesetzt werden. Die Vampire kann deshalb auch in Raketenduellen über eine größere Reichweite eingesetzt werden, und hat eine gute Chance diese zu gewinnen.

Die Schilde sind von einer durchschnittlichen Stärke, haben jedoch eine sehr gute Wiederaufladecharakteristik.

TB-81A SHRIKE

TORPEDOBOMBER (KLASSE B)

Geschwader Black Widows

Einsatz/Rolle Angriff, Anti-Schiff, Anti-Hangar, manchmal Aufklärung

Normalerweise wird die Shrike auf Trägern mit Eskortenaufgaben stationiert. Die Shrike ist die kleinere Version der Devastator. Es handelt sich zwar nicht um einen gleichstarken Bomber, die Shrike ist jedoch schneller und besitzt bessere Manövriereigenschaften als der TB-80-Bomber, was besonders bei Kontakt mit feindlichen Jägern äußerst nützlich sein kann. Die Devastator und die Shrike teilen das gleiche Computerzielsystem, besitzen jedoch eine unterschiedliche Bewaffnung. Die Shrike hat eine eher konventionelle Waffenauslegung.

Aufgrund der eingeschränkten Anzahl an Torpedos ist die Shrike am effektivsten gegen leichte Kreuzer und ähnliche Schiffe, kann aber in Gruppen auch gegen größere Ziele eingesetzt werden.

Die Shrike besitzt Geschütztürme am Bug, Heck und an den oberen Verkleidungen, jedoch nicht an den Seiten. Anders als bei der Devastator müssen also die Türme koordiniert werden, um die Flanken zu sichern.

WEGPUNKT!

TB-80A DEVASTATOR

TORPEDOBOMBER (KLASSE A)

Geschwader (3. Geschwader)

Einsatz/Rolle Angriff, Anti-Schiff, Anti-Hangar, manchmal Aufklärung

Normalerweise wird die Devastator auf Flottenträgern eingesetzt, und hat eine einfache Einsatzaufgabe: Lange genug zu überleben, um große Ziele zu zerstören. Das Radar hat eine eingeschränkte Reichweite und kann kleinere Ziele nur verfolgen (und nicht markieren), dafür können jedoch größere Ziele gefunden, kategorisiert, analysiert und verfolgt werden. Die Hauptwaffe der Devastator ist der Torpedo.

Die Devastator besitzt eine massive Plasmakanone. Es handelt sich dabei im Grunde um eine kleinere Version der Waffe, die von Großkampfschiffen eingesetzt wird. Aufgrund der langsamen Schußrate ist diese Waffe nutzlos gegen Jäger, kann aber auf Großkampfschiffen schweren Schaden anrichten. Die Plasmakanone ist daher die bevorzugte Waffe im Kampf gegen gut verteidigte Ziele wie Großkampfschiffe und schwere Kreuzer.

Um in einer Umgebung zu überleben, die normalerweise voll ist von feindlichen Jägern, besitzt die Devastator Geschütztürme an allen Seiten.

Die Schilde sind sehr stark, haben jedoch nur durchschnittliche Wiederaufladefähigkeiten.

WEGPUNKT!

WAFFEN

Die folgenden Waffen werden zur Zeit auf den konföderierten Jägern und Großkampfschiffen eingesetzt.

KANONEN

Laserkanone

Die energiearme Laserkanone ist die Standardwaffe der Konföderation für Ziele in großer Entfernung, richtet jedoch nur geringen Schaden an.

Ionenkanone

Die Ionenkanone feuert einen Stoß extrem geladener Ionenpartikel auf das Ziel ab. Diese Reichweitenkanone richtet zwar nur moderaten Schaden an, besitzt jedoch eine gute Schußrate.

Partikelkanone

Diese Waffe nutzt einen linearen Antrieb, um Projektile metallischer Materie auf ein Ziel abzufeuern. Es handelt sich um eine Waffe mit großer Reichweite, die weniger Energie als andere derartige Waffen benötigt. Die Nachladezeit ist kurz.

Aufladbare Partikelkanone

Es handelt sich hierbei um eine verbesserte Version der normalerweise verwendeten Partikelkanone. Wenn der Energiestrahl gebündelt wird, so verbraucht die Waffe weniger Energie, richtet weniger Schaden an, besitzt aber eine bessere Schußrate. Bei einem breiteren Energiestrahl ist auch der angerichtete Schaden und die Reichweite größer, die Schußfrequenz ist jedoch geringer. Die Einstellungen der Partikelkanone werden durch die Länge der Abzugsbetätigung bestimmt.

Tachyonenkanone

Die neueste Version der Tachyonenkanone ist stärker als alle bisherigen Modelle, hat jedoch eine langsamere Schußfrequenz und einen höheren Energieverbrauch. Die Geschwindigkeit des abgeschossenen Energiebündels konnte in der neuen Version der Waffe nochmals gesteigert werden.

Schwere Plasmakanone

Diese Waffe hat eine langsame Schußfrequenz, dafür ist der angerichtete Schaden relativ groß. Normalerweise wird diese Waffe gegen größere Schiffsziele eingesetzt, und nicht gegen kleinere, bewegliche Ziele. Ein Schuß genügt jedoch, um einen Jäger zu vernichten.

Mk2 "Sturmfeuer"-Kanone

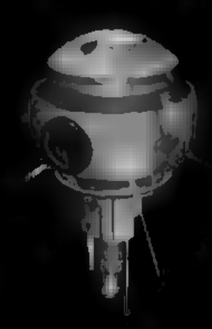
Diese Gatling-Kanone der Benelli Corp. hat eine langsamere Schußfrequenz als ihr Vorgänger, die Mk1, feuert dafür jedoch ein Geschoß mit größerem Kaliber, das am Schiffsrumpf explodiert. Genau wie die ursprüngliche Sturmfeuer-Waffe der Grenzwelten, hat sie nur eine begrenzte Anzahl an Munition.

Nuklearkanone

Die Nuklearkanone ist zwar stärker als die Partikelkanone, jedoch schwächer als die Tachyonenkanone. Die Waffe feuert geladene atomare Partikel, die bei Einschlag kleine Nuklearexplosionen verursachen.

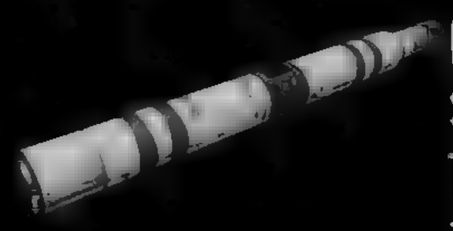
Raketen

Minen



Die intern gesteuerte Passivwaffe der Konföderation. Minen werden nach hinten abgeworfen und explodieren auf Reichweite.

Dumbfire-Rakete



Diese "blinde" konföderierte Rakete kann massiven Schaden anrichten. Sie läßt sich gut gegen sich langsam bewegende Ziele (Transporter, Korvetten und Zerstörer) einsetzen.

Freund-Feind-Rakete

Diese Rakete ist in der Lage zwischen feindlichen und eigenen Schiffen zu unterscheiden. Die Rakete sucht sich das feindliche Ziel, welches sich am nächsten befindet.

W E G P U N K T !

Bilderkennungsrakete

Die Bilderkennungsrakete ist die beste Lenkrakete der Konföderation, und hat sich seit ihrer Einführung wenig verändert. Sobald ein Schiff als Ziel ausgewählt wurde, folgt die Rakete diesem Schiff bis sie zerstört wird (durch feindliche Einwirkung oder Explosion), oder bis der Treibstoff ausgeht.

Wärmesuchende Rakete

Die wärmesuchenden Raketen benötigen weniger Technik und haben daher einen größeren Sprengkopf als die Freund-Feind- und Bilderkennungsraketen. Die wärmesuchenden Raketen führen jedoch keine erneute Zielerkennung durch, wenn das Primärziel einmal verloren ist. Die wärmesuchende Rakete läßt sich am besten einsetzen, wenn man sich hinter dem Ziel befindet, da die Wärmesignaturen der feindlichen Triebwerke normalerweise am stärksten sind.

Anti-Strahlungs-Rakete (HARM-Rakete)

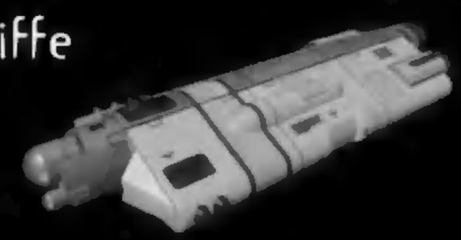
Die Anti-Strahlungs-Rakete sucht nach Geschütztürmen und zerstört diese.

Torpedo (leicht)

Der leichte Torpedo wird gegen kleinere Sternenschiffe eingesetzt, da seine Wirkung gegen größere Schiffe nicht ausreichend ist.

Torpedo (schwer)

Die einzige Waffe der Jäger, die gegen Großkampfschiffe eingesetzt werden kann.



W E G P U N K T !

Tracker "Smart" Rakete

Rakete mit sehr langer Reichweite, die gegen sich schnell bewegende Ziele, wie Jäger, eingesetzt werden kann. Es handelt sich im Grunde um eine große Booster-Rakete mit sechs kleineren angebrachten Freund-Feind-Raketen. Man feuert die Waffe ab und hält den Abzug gedrückt, bis die Rakete nahe genug am Ziel ist (oder der Booster verbraucht ist). Wenn man den Abzug losläßt, aktiviert man automatisch die kleineren Raketen, die sich dann auf alle in der Nähe befindlichen feindlichen Schiffe einstellen. Anders als bei den Schwärmern, steuern sich die sechs Raketen nach dem Abschuß selbst.

Raketenbehälter

Es handelt sich um Behälter mit kleinen, schnellen, ungelenkten Raketengeschossen, die eine schnelle Schußfrequenz besitzen, und sechs bis zwölf Raketen abfeuern können. Diese kleinen Raketengeschosse lassen sich gut gegen Transporter einsetzen, für größere Schäden an Sternenschiffen sind sie jedoch zu schwach. Jedes der kleinen Geschosse richtet weniger Schaden als eine Dumbfire an; alle sechs bis zwölf Raketen zusammen sind jedoch wesentlich stärker als jene.

Schwärmer

Mehrere Raketen werden zusammen von einem Behälter abgeschossen, und sind in der Lage ihr Ziel zu verfolgen. Es handelt sich hierbei um eine Waffe, die in der Nähe des Ziels abgeschossen werden muß. Man muß das Ziel visuell markiert haben, bis die Rakete dieses erreicht hat, daher wird diese Waffe normalerweise im Zweikampf mit größeren und stärkeren Gegnern eingesetzt. Schwärmer reagieren nicht auf Düppel oder andere Gegenmaßnahmen.

W E G P U N K T !

Commodore, Sie haben keine weiteren ungelesenen Mitteilungen. Wollen Sie das Programm beenden?

Auf Wiedersehen, Commodore Blair.

Ende der Übermittlung

8Œ‹ö©' ,\ 3$YâMX *…Í-5ZoÛH≈9ÌJµ%Ï-/&˙& o,8y ˘∆ö9ΩÍ0
"Eô[ö(È*˘ ˆJö£öï∑Ïàˆ QL• -®æ˙ ˚ √)üí◊H◊ ,à∑∫bõ‰áø bÙ±_
•â°ÛrqqËq◊;o›˜,.÷¥¨|˙Ñkˆ Îπg …Ñd§ í ,≈ rî¨ñ•¤–≠n[˙õe&
uV´õU«∑±{ÉpiÒfi7ßhú)∑2Ô*6J;QÈΩË••‰œÌ£3‡+aWƒ000000000
00000000000000000.....

We create **worlds**